HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 2 SEPTEMBER 1994

POWER UNLIMITED

f. 5,95 Bloedmooi prijsje BF 115

NINTENDO * SEGA * PC * CD



STAR TREK T.N.G.
'TAH PAGH TAHBE'



JUNGLE BOOK
EEN TROPISCHE VERRASSING



OUTPOST
NAAR DE MAAN?



MORTAL KOMBAT II
Bloedstollend & Bloedlink

MEGADRIVE EN SNES

64-BIT PRIMEUR: JAGUAR GETEST

STUNT RACE FX • MAXIMUM CARNAGE • SMURFEN

F1 POLE POSITION II • HYPER V-BALL • HEXX



NIEUW!

JIJ WEET HET ZEKER!

Want voor jou is er nu een nieuw en spannend tijdschrift vol wetenswaardigheden dat antwoord geeft op al je vragen. Leuk en helder geschreven en voorzien van prachtige foto's en duidelijke schema's. Gewoon lekker lezen dus. Als je niets wilt missen van sport, techniek, dieren, ontdekkingen of nog veel meer, dan neem je een abonnement op 'ZO ZIT DAT'. Nu kopen! Of vul snel de bon in en je krijgt nog een hartstikke leuk welkomstkado ook.

EEN BEROEMDE MISLUKKING

Snel gooiwerk, 160 km per uur

Het veld

'n maandblad voor iedereen die nieuwsgierig is!



ZO ZIT DAT

nieuw

Hoe sterk zijn sumo worstelaars?

Wie ontsnapt aan dit monster?

Waar pak je de hoogste golf?

Hoe betrap je een valsspeler?

Hoe maak je zelf snoep?

Hoe komen die strepen in de lucht?

Welke dieren vliegen zonder vleugels?



WANNEER VALT DE TOREN VAN PISA OM?

HOE MAAK JE ONZICHTBARE INKT?

WAAR KOMEN DE JAARGETIJDEN VANDAAN?

HOE ONTSTAAT EEN VULKAAN?

NU TE KOOP IN DE WINKEL
OF NEEM EEN ABONNEMENT

PRACHTIGE PANORAMA-CAMERA KADO





9x26 cm

Als je nu een abonnement neemt, krijg je deze bijzondere panorama-camera van Haking als welkomstkado. Deze camera laat zien wat andere verborgen houden. In stevige uitvoering, met lichtsterke lens en eenvoudig te bedienen. En ook al zijn de foto's bijna 2x zo breed, toch werkt de camera met gewone fotorolletjes.

Ja, ik word tot wederopzegging abonnee van 'ZO ZIT DAT' (maar voor tenminste een halfjaar). Ik betaal ƒ 24,90 voor het eerste halfjaar met de acceptgiro die mij wordt toegezonden. Als welkomstkado kies ik voor:

- ❑ de panorama-camera; voor het eerste halfjaar betaal ik ƒ 24,90.
- ❑ de eenmalige korting van ƒ 5,90 en betaal het eerste halfjaar slechts ƒ 19,- i.p.v. ƒ 24,90.

Naam:..........m/v
Adres: ....
Postcode: .... Plaats: ....
Telefoon: .... Geb. datum: 6016POW-

Ik ontvang het welkomstkado binnen 4 weken nadat de betaling van het abonnementsgeld binnen is. Deze aanbieding is geldig tot 2 maanden na datering van dit blad. Stuur deze bon in een gesloten envelop zonder postzegel naar: ZO ZIT DAT, Antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem.

BELGIË: Stuur de bon naar ZO ZIT DAT, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Of bel: 03/247.45.93. Een abonnement kost 540 BF. In België ontvang je wel het kado maar mogen wij geen korting aanbieden.

Bellen kan ook: 023-173544 (tijdens kantooruren).

NIEUW(S)!





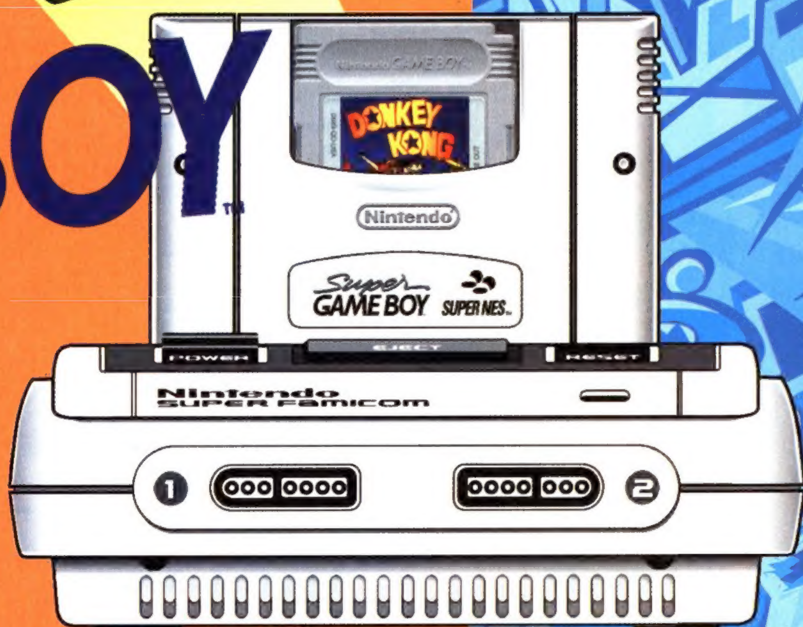
DE SUPER GAME BOY

Je houdt het niet voor mogelijk en toch is het waar! Binnenkort kun jij al je Game Boy videogames niet alleen groot op je TV maar ook in alle kleuren van de regenboog spelen. Want Nintendo komt in Nederland met een nieuw technisch hoogstandje: de SUPER GAME BOY.

De SUPER GAME BOY heeft veel weg van een Super Nintendo cassette. Je kunt hem dan ook gewoon in je Super Nintendo steken. Als je dan een Game Boy videogame in je SUPER GAME BOY stopt en je SuperNintendo aanzet geloof je je ogen niet: in plaats van het "vertrouwde" zwart/wit komen de beelden van jouw favoriete Game Boy games in schitterende kleuren tot wel 50 x zo groot op je scherm! Daar blijft het niet bij. Ook alle Game Boy geluidseffecten worden super, zeker als je een stereo TV hebt.

En of dat allemaal nog niet genoeg is kun je dankzij de SUPER GAME BOY voortaan ook nog eens zelf met je Super Nintendo controller (of muis) programmeren hoe "gekleurd" jouw bewegende beelden (en alles wat eromheen zit) eruit- zien!

Super GAME BOY™



Eerst zien, dan geloven? Natuurlijk! Vanaf september is de SUPER GAME BOY, die maakt dat er in één klap maar liefst 350 verschillende spellen voor de SuperNintendo zijn, bij jouw World Of Nintendo dealer te zien, te bewonderen .... en natuurlijk te kopen. Net als de spinternieuwe, absolute topper "Donkey Kong", de allereerste van een serie - speciaal voor de SUPER GAME BOY ontwikkelde - Game Boy videogames!

NINTENDO. NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER PORTABLE POWER.



Power Unlimited

Dit nummer

10 NIEUW

De grote hardware-producenten maken zich op voor een veldslag. Wie maakt de mooiste, snelste en meest veelzijdige spelcomputer? Power Unlimited geeft je een overzicht van de spelsystemen die de inzet vormen van een meedogenloze strijd om jouw portemonnaie.
De Megafestatie was een groot succes. Ook de PU-stand werd door duizenden jongens en meisjes met een bezoek vereerd.
Verder kun je lezen wie de winnaars zijn geworden van de Flintstones-wedstrijd uit het vorige nummer.

16 MORTAL KOMBAT 2

Eindelijk is-ie er! De opvolger van de wreedste en succesvolste one-on-one beat 'm up aller tijden. Mortal Kombat 2 komt op 9 september uit op Game Boy, Game Gear, SNES en MegaDrive. Onder streng toezicht mocht onze eigen 'karate kid' Kees een paar uurtjes met de twaalf martial artists aan de slag. Het resultaat? Kees is enthousiast, wat heet enthousiast... Kees is opgetogen, verrukt, lyrisch, in extase... Kees is gelukkig!









i

JUNGLE BOOK 22

Het is geen vogel, het is geen vliegtuig het is.... Mogwli! Drie pagina's lang slingert het door



wolven opgevoede mensenjong van liaan naar liaan. Lastig gevallen door irritante chimpansees, agressieve bavianen en de bloeddorstige tijger Shere Kan. Mogwli heeft je hulp hard nodig om uit hun grijpgrage klauwen te blijven.

JAGUAR 30

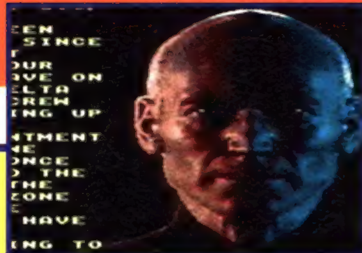
Het heeft even geduurd maar het wachten is beloond: Een jaar na de lancering in de V.S. is de Jaguar in Nederland geïntroduceerd. Naast een uitgebreide blik op de hardware, hebben we natuurlijk ook een aantal spellen voor Atari's 64-bitter aan een kritische test onderworpen.

OUTPOST 34

De asteroïde Vulcan's Hammer nadert de aarde. Een ramp is niet meer te vermijden. Laad snel je ruimteschip vol met mensen en voedsel en ga op zoek naar nieuwe planeten om te koloniseren. De ontwerper



van Outpost heeft jarenlang bij NASA gewerkt en dat merk je. Realisme van de bovenste plank.



STAR TREK 38

Ben noemt zichzelf een authentieke Trekkie; een die-hard liefhebber van alles wat met de bemanning van het legendarische Starship Enterprise te maken heeft. Hij was dan ook de aangewezen persoon voor een kritische review van het nieuwste Star Trek spel: Echoes From The Past.
Wat bezielt die Trekkies eigenlijk? vroegen wij ons af. Ook daar geeft Ben uitgebreid antwoord op: Du'LHchoHmoH mlv vam Ha'DlabaH nuqDaq Yuch Dapol!

RACE JE ROT! 48

Als Adam en Ed elkaar de afgelopen maand op de redaktie tegenkwamen, begroetten ze elkaar met een welgemeend hiiiing, hiiiiing, brooeemm, brooeemm. De snelste gasten van de PU hebben zich in dit nummer uitgeleefd met Mario Andretti Racing, Stuntrace FX, Combat Cars en FI Pole Position 2. Hun conclusie: hiiiing, hiiiing, broooeem, broooeeem!

DE GROTE OPSCHEPSTRIJD 65

God bless the SNES. There's no life after the MegaDrive. Is het geen PC, trek door die plee. Met andere woorden: schrijf ons waarom jouw spelsysteem alle andere overtreft en win Mortal Kombat 2 op je favoriete systeem.

COLUMN 82

Vanaf dit nummer is de laatste pagina gereserveerd voor een van de PU-redakteuren. Michael bijt het spits af en stelt de leugens en schijnheiligheid rondom geweld in computerspelletjes aan de kaak. En passant geeft hij ook het Nederlandse leger onder uit de zak.

EN VERDER

Yo! Post, PJ's strip, Eeuwig Leven, Power Sales en natuurlijk veel, heel veel games.

Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!

Dokter!

Het verkrijgen van een Gravis PC Gamepad is zo ongeveer het moeilijkste wat er is. Dus zijn jullie mijn enige redding. Zouden jullie mij kunnen helpen aan een zaak die mij er een kan leveren, want ik sta op de rand van een zenuwcrisis?

Christian Spaans, Noordwijkerhout.

■ *Geen paniek. Gravis heeft een eigen vestiging in Almere (036-5364443). Daar kun je terecht met vragen over en/of problemen met de produkten van de firma. Wil je weten waar de Gamepad en andere Gravis artikelen precies worden verkocht, dan kun je het beste even bellen met GW Trading (030-200904), Ingram Micro (030-651800) of Dunnet (010-4008100).*

Zoet

Hier een brief van een meisje. Ik heet Marcella en ik wil even wat kwijt over dat stelletje spelrecensenten van jullie. Wat een doetjes! Behalve Bjørn, want die lijkt een beetje op mijn vriend. Bjørn is een snoepje!

Marcella, Rotterdam.

■ *Bjørn voor jou, Bjørk voor ons.*

Zuur

Wij willen even flink klagen over dat blad van jullie. Als je in de winkel Power Unlimited openslaat (nadat je eerst je neus hebt opgehaald over de amateuristische cover en zorgvuldig hebt rondgekeken of er geen bekenden staan te kijken), krijg je meteen schele hoofdpijn over het ontzettend drukke gedoe in het blad. Als je daarna het lef hebt om door te lezen, krijg je een slechte balans tussen kinderachtige zooi zoals Power Quest en opschepperige jongens-onder-elkaar verhalen zoals bij de reportage over de CES in Las Vegas met het opscheppen over Cammy. We willen helemaal niet weten wat jullie redacteuren in bed uitspoken, we willen weten welke hard- en software er uitkomt! Ook proberen jullie de tekstjes onder de foto's humoristisch te maken, maar dit lukt zelden. Verder vinden wij de waardering slecht. Larry 6 verdient bijvoorbeeld wel meer dan een 5. Larry 6 moet je niet spelen om de seks, je moet het spelen om de humor. We vinden dat jullie teveel aandacht besteden aan Nintendo en Sega en te weinig aan de PC-spellen. Laten we eerlijk zijn, de PC is de beste spelcomputer die er is. Doom, Gabriel Knight, Alone In The Dark, Syndicate, Ultima 8... moeten we nog langer doorgaan? We hebben niets tegen jullie persoonlijk. Jullie zijn vast allemaal hartstikke aardige lui en de lezers zullen ook de kwaadsten niet zijn. Er is echter in de brainstorm die vast aan dit blad is vooraf gegaan, iets verschrikkelijk verkeerd gegaan. En dit moeten we even rechtzetten.

Luuk, Femme, Matthijs, Marius, Jack, Red Scorpion, Coen, Cobra, Ruben, Arthur.

■ *Inderdaad, wij zijn allemaal hartstikke aardige lui, maar er zijn grenzen. Brainstormen doen we nog altijd en op dit moment denken wij na hoe wij het beste op deze brief kunnen reageren. Een ding is duidelijk; bij schele hoofpijn alleen zal het zeker niet blijven, dit nummer van Power Unlimited is levensgevaarlijk. Lees maar verder.*



Tekening: Eric Kalsbeek

Kindermishandeling?

25 Mei, ouders gaan naar een feestje en ik kan op mijn broertje van anderhalf passen. 9 uur, ouders zijn de deur uit en de nachtmerrie begint. Verslaafd als ik ben aan computerspellen, ga ik naar mijn kamer. De treden kraken, alles is donker en m'n broertje kruipt rustig achter mij aan. In mijn kamer zie ik m'n MegaDrive (op kinderhandjes-vrije hoogte). Ik plug Streets Of Rage II in. M'n broertje kijkt rustig mee en... plots begint hij te huilen. Shit! Geen vieze luier, geen honger, dus besluit ik mij er niks van aan te trekken. 0,05 seconden later begint hij luid 'Sonic, Sonic' te roepen (zijn eerste woordje, heb ik hem geleerd). Okee, ik snap het al. Het joch wil natuurlijk Sonic zien. Goed dan. Zodra het Sonic 3 logo verschijnt, begint hij te lachen. Carnival Zone, laatste leven, Sonic verdwijnt onherroepelijk van het scherm en mijn broertje begint zo hard te huilen, dat ik vrees dat de buren de politie zullen roepen wegens kindermishandeling. Vlug, hier is Ghouls 'n' Ghosts met de juiste oplossing (niet dat hij dat leuk vindt hoor, maar hij vindt het grappig wanneer het mannetje in een skelet verandert). Nadat hij voor de dertigste keer het geraamte heeft gezien, begint hij te huilen. Micro Machines dan? Hij is rustig. Nadat ik het heb uitgespeeld en Streetfighter II SCE probeer, begint hij tegen mij te schoppen en... zijn dat niet mijn ouders op het tuinpad? Vlug mijn broertje in bed stoppen en zelf een boekje nemen om te lezen. De nachtmerrie is over. Ja mams, hij is zoet geweest en ik heb hem de hele avond niet gehoord.

Geert de Burger, Uechelen, België.

■ *Het zijn zware tijden, Geert. We voelen met je mee. Het wordt tijd dat dat broertje van jou kennismaakt met de voordelen van Virtual Reality. Helm op z'n hoofd, handschoenen aan en moeilijkheidsgraad op 'extreme'. Heb je nooit meer last van 'm.*

Virtua onvoldoende

Laatst las ik jullie review over Virtua Racing. Dat leek mij dus zwaar heftig en heb het dus gekocht. Meteen verslaafd! 's Avonds vroeg mijn moeder of ik nog huiswerk had. Ik riep terug dat ik morgen een proefwerk geschiedenis zou hebben. Willen jullie weten welk cijfer ik daarvoor kreeg? Een 3,8. Goed he!

Jeffrey Chan, Alkmaar

Thumbs up



■ Bedankt Tim. Wij waarderen je foto. Alleen die PU's, liggen die niet wat erg dicht bij de open haard?

Mortal Barbie

Mortal Kombat is een spel om door de wc te trekken. Het mist het edele vechtgevoel van Street Fighter II. Al vanaf het begin dacht ik: weer zo'n Amerikaans spelletje waar ze een paar Barbiepoppen in laten figureren. Paar foto's in Thailand maken, scannen, en voila, de backgrounds. Kwak daar nog wat moves bij en, hop, naar de spelletjestesters. Die vinden het een stom spel en sturen het terug. De makers denken voor het eerst na en stoppen wat bloed in de game en zie, waar het spel vroeger werd afgekeurd krijgt het nu een 9. Gek hè? Als jullie perse bloed willen zien, koop dan een horrorvideo. Da's goedkoper en bloederiger. Mortal Kombat II is volgens mij een spel dat kan concurreren met Street Fighter II. Het ziet er veel toffer uit dan de eerste versie.

Dominique Thomas, Lubbeek, België.

■ *Je vindt een 9 gek? Ha! Moet je eens opletten welk cijfer Mortal Kombat II verderop in deze PU krijgt! Mortal Kombat II verschijnt overigens op 9 september. Rond die tijd ligt ook Super Street Fighter in de winkels, samen met nog enkele andere bloedmooie beat 'm ups. In de volgende Power Unlimited meer gebroken botten.*

Toeval

Mijn brief stond in de Yo Post van juli/augustus, maar het antwoord zit mij niet zo lekker. Als er nou *toevallig* iemand ook een brief schrijft, die *toevallig* uit dezelfde plaats komt en *toevallig* dezelfde achternaam heeft, dan hoeft dat niet meteen mijn broer te zijn! En die tennisclub heet T.V. Dijkzicht, geen *T.C.*!

Sannie Kwakman, Volendam.

■ *Sorry Sannie. Dat T.C. was een foutje van eindredakteur Ed. Ed woont namelijk om de hoek in Monnickendam en slaat regelmatig een balletje bij de plaatselijk T.C (of is het T.V.?). Althans, dat zegt-ie. Volgens insiders zit hij meer achter de bar dan achter het net. Daar mixt hij tropische cocktails met toepasselijke namen als Chalk Dust, Match Point, Love-Fourty en New Balls, Please. Vooral zijn Drop Shot is een killer.*

PC freak

Power Unlimited vind ik wel een geinig blaadje, maar ik wil jullie toch nog wat goeds bijbrengen, zodat het een echt heftig blad wordt: Zet meer reviews en previews over PC-spellen in jullie blad! Zeg nou zelf, jullie vinden toch zeker zelf ook niks aan zo'n simpel, derderangs Nintendootje of zo'n onnozel, stroomvretende Sega.
Dus beste Nintendo/Sega bezitters en PU-makers spoel die spelcomputertjes van jullie maar snel door de plee en koop als de bliksem een gave PC.

Jan, Kootstertille

■ *Nintendo en Sega spelers, dat laten jullie toch niet op je zitten? Doe mee aan de wedstrijd in deze PU en laat van je horen als je vindt dat Jan uit z'n nek zit te kletsen.*

YO!
KUNST



Maurits van de Plas, Zaandam



Ronald van Vlijmen, Amsterdam



Mikel Fick, Riel



Jan op de Beeck, Keerbergen (België)



Jouw beoordeling

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Eenoog

Dit spel is niet het allernieuwste spel, maar toch een van de meest verzorgde spellen ooit door Sega gemaakt. Het houdt het midden tussen een platformspel, role-playing game en een sprookje. Shion moet door Monster World trekken en de handlangers van big-boss Eenoog liquideren. Als handlangers zien we onder andere vleermuizen, draken, Inca-honden en mummies. Het mooiste is, dat je niet verplicht bent om al de levels te doen. Je mag een level meerdere malen spelen en ze zijn niet afgebakend. Zo kom je bijvoorbeeld opeens uit de grot in de ijswereld, zonder de mededeling dat je in Level 4 zit.

MAGIE

Het is een echte zoektocht zonder dat je het gevoel krijgt dat je een spelletje speelt. Uitspelen in een paar uur is onmogelijk. Gelukkig zit er een save-optie bij. Als je genoeg wapens hebt en je weet de lift te bereiken, dan kun je in het ruimteschip gaan om zo in de ruimtebasis mister Eenoog te verslaan. Dat is extreem moeilijk maar met je extra magie en een goed reactievermogen lukt het uiteindelijk toch.



In het land van de blinden is Eenoog koning...

RAPPORT

GRAPHICS 9,2

GELUID 8,5

▲ Extreem mooi beeld

▲ Euforische held

▼ Soms pokkedeuntjes

▼ Te moeilijke bosses

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NEGEN MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 199,- / 3995 Bfr
Fabrikant: Westone

92





Dit is een van de prachtigste spellen ooit door Sega gemaakt. Het is veelzijdig en het duurt lang voordat je het uitspeelt.
DOMINIQUE THOMAS

Gaaf!

Ik schrijf jullie naar aanleiding van de Megafestatie. Toen ik daar op 10 juli was, ben ik ook naar jullie stand gaan kijken. Wat ik daar gezien heb, was echt cool! Jullie hadden een gave racewagen staan en het nog gavere spel Virtua Racing was op een groot scherm te spelen, wat heel gaaf is! Dat heb ik gedaan en ik eindigde 48 seconden later dan de tot dan toe snelste, maar ik had al gezegd dat ik het record niet zou halen.
Ik had besloten lid te worden en dat heb ik dus maar meteen gedaan. Wat hadden jullie aardige mensen bij de stand staan, zeg, vooral de vrouw die mij alles uitlegde en zo!
Veel succes verder met jullie goede blad.
O, ja besteed a.u.b. wat ruimte aan Sega's Multimega, Streets of Rage 3 en Mortal Kombat 2.
Jakko, Opheusden.

■ *Bij PU werken alleen maar aardige mensen. Wat Mortal Kombat 2 betreft, word je op je wenken bediend, dachten we.*

Gulden per minuut

Ik had laatst een probleempje met een Sega-spel. Dus dacht ik: ik bel naar de Hotline, daar hebben ze mij vroeger ook prima geholpen. En als je er niet uitkwam, dan legden ze het nog eens anders uit. Ik bel, krijg ik een mededeling te horen: we heten tegenwoordig Megaphone en ons nummer is 06-bla bla bla....Wat! Een gulden per minuut! En vroeger veertig cent! Maar ja, mijn probleem moest en zou opgelost worden, dus ik probeerde het toch maar. Kreeg ik geen mens, maar zo'n bandje: druk op 1 voor nieuws, op 2 voor hulp, enzovoort. Was ik eindelijk bij hulp, kreeg ik telkens het verkeerde menu. De nummertjes waren niet goed afgesteld! Nou ja. Ook daar viel overheen te komen, maar toen werd ik blootgesteld aan een ellenlange lijst met spellen, waar ik het mijne dan uit moest kiezen. En natuurlijk zat het er niet bij, dan kon je al raden. Kwaad heb ik toen de hoorn er maar opgemikt. Dat Sega een manier heeft gevonden om mensen geld uit de zak te kloppen, is tot daar aan toe (want daar lijkt het wel op: het duurt erg lang voordat je misschien nog iets zinnigs te horen krijgt), maar hadden ze daarnaast de oude Hotline niet kunnen houden? Want het is wel duidelijk dat het een de ander niet vervangt. Weten jullie daar meer van en kan die oude lijn ooit nog terugkomen? Want nu kan ik nergens terecht voor direkte spellenhulp!
Floortje Hijmans, Terneuzen.

■ *Meteen Sega om een reactie gevraagd:*
"Goed nieuws Floortje! De afgelopen maanden hebben we veel getest en veel racties van trouwe Sega spelers ontvangen.
Dank daarvoor.
De Sega Megaphone (06-340.330.34) gaat uitbreiden. Meer actuele informatie, evenementen, wedstrijden, spelbeschrijvingen, ga zo maar door. Je kan nu 24 uur per dag alle nieuwtjes beluisteren. Volgende maand kun je je ideeën en suggesties op de Megaphone inspreken. We zijn benieuwd.
En dit jaar gaan we de 'oude Hotline' in een iets andere vorm weer opstarten."
Sega Nederland.

Amiga

Beste PU, ik vind jullie blad te gek. Maar ik vind dat er aan zo'n goed blad iets ontbreekt. Ik zie er nooit iets van Amiga in staan. Ik bedoel geen CD 32 maar bijv. Amiga 500/1200. Als jullie er een bladzijde aan besteden neem ik een abonnement. Is dat redelijk?
Dennis, Geleen.

■ *Kijk eens op pagina 63, Dennis. Wil je de pet of de korting?*

POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM



Misschien wel! De walvis is nog lang niet veilig. Elk jaar wanneer de Internationale Walvisvaart Commissie vergadert, proberen voorstanders van de jacht hun zin te krijgen. En Noorwegen en Japan jagen gewoon door. Greenpeace wil de walvissen beschermen. U kunt helpen: bel 020-524 95 28 en word donateur. Laten er nu eens een paar diersoorten zijn waar we met z'n allen van afblijven.

LAAT DE WALVIS NIET NAAR DE HAAIEN GAAN.

GREENPEACE

NIEUW!

BIT WARS UIT VAPORSPACE

De spanning stijgt, de messen worden geslepen, de eerste rookgordijnen zijn gelegd. Er hangt onrust in de lucht, want nog even en de veelbesproken bitwars zal in alle hevigheid losbarsten. Een strijd tussen de grote hardware-producenten. Alles draait om de mooiste, snelste en meest veelzijdige spelcomputer. De Megabytes, MIPS en CPU's vliegen over en weer in de hoop dat ze gapende wonden achterlaten in de tere superbreinen van de concurrerende ontwikkelaars.

UITLEKKEN

De hevigste consolestrijd ooit zal vooral volgend jaar worden uitgevochten, maar de eerste slag is inmiddels uitgedeeld door de Jaguar (zie verderop in deze PU). De toekomst van het noodlijdende Atari hangt helemaal af van het succes van deze 64-bit primeur, maar de eerste Jag-software heeft ons nog niet echt kunnen overtuigen (al is Wolfenstein 3D een lekker gewelddadig opwarmertje voor een bloederige bitwars).
Grappig is ook, dat anders zo zwijgzame firma's als Nintendo, Sega en Sony al bewust informatie vrijgeven (of laten uitlekken) over wat ons de komende maanden te wachten staat. Wij, snelle jongens van de pers, vinden dat natuurlijk prachtig!
De score tot nu toe:

Philips: CD-i (uit, verkoop wereldwijd gaat traag).
Amiga: CD32 (uit, maar lijkt een commerciële flop).
Atari: Jaguar (net uit, ontwikkeling van software blijft achter).
Panasonic: 3DO (al maanden uit in de USA, maar verschijnt pas in september '94 in Nederland. Nog weinig succes).
Nintendo: 32-bit speler (voorjaar '95) en Project Reality/Ultra 64 (eind '95).
Sony: PlayStation (medio '95).
Sega: MegaDrive 32X (november '94) en Saturn (medio '95).
NEC: FX (verschijnt eind '94 in Japan, overige data onbekend).
Hier volgt het laatste nieuws van de bitwars-slagvelden.

SONY

TOONT PLAYSTATION

Eindelijk! Na maanden van speculaties en vage geruchten, presenteerde Sony deze zomer de eerste beelden en hardware-specificaties van de PlayStation. Terwijl Japan zich al in november op de introductie van deze high tech console-machine mag verheugen, zal de eerste PlayStation pas medio 1995 in Europa en Amerika te koop zijn voor een prijs die dicht tegen de duizend piek komt te liggen.
Zo'n 160 software-producenten hebben toegezegd het nieuwe systeem te ondersteunen en een deel hiervan is zelfs al aan het ontwikkelen geslagen. Het ziet er dus naar uit dat Sony na de introductie de eerste kopers al meteen kan overladen met beschikbare speltitels. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Atari, dat bij de presentatie van de Jaguar niet meer dan twee (!) games beschikbaar had.

BEELDKWALITEIT

Wat is er nu eigenlijk zo bijzonder aan de PlayStation? Het gaat om een vrij sober vormgegeven CD-drive ter grootte van een A4-tje, inclusief een H-vormige controller. De motor van de PlayStation bevat een 32-bit RISC-processor en meerdere processors voor beeld en geluid. Sony's trots voor de toekomst haalt hiermee een indrukwekkende 500 MIPS (miljoen instructies per seconde) met full frame video op dertig beelden per seconde in 16.7 miljoen kleuren. De beeldkwaliteit zal zodoende vergelijkbaar zijn met dat van het standaard tv-beeld. Bovendien kun je met verwisselbare RAM-cards spelgegevens (scores, saved games) bewaren en is het apparaat in staat om via een kabel aan een andere PlayStation te worden geprikt. Ook is er een extra adapter in voorbereiding voor het koppelen van maar liefst acht consoles. Hiermee kunnen meerdere PlayStation-fanaten dus tegen elkaar vechten, knallen en racen. Arcade-style. Tel bij al deze gegevens een ongetwijfeld groot gamesaanbod en de conclusie lijkt snel getrokken: De PlayStation is een apparaat om rekening mee te houden.



SPECS PLAYSTATION

Format:	CD
CPU:	R3000A 32-bit RISC
Kloksnelheid:	33 MHz
Instructies per seconde:	500 miljoen
Geheugen:	16 Mb RAM, 4 Mb VideoRAM, 4 Mb GeluidRAM
Kleuren:	16.7 miljoen
Prijs:	Rond de duizend gulden.
Introductie:	Medio '95
Eerste spelen:	Onder andere Cyber Sled, Morikawa 2, Ora-194, Zero Divide, Arc The Red, Labyrinth, Crystal Dragon, 11th Hour, PS-X Boxing

NIEUW !

TUSSENSTATION 32X

Op weg naar de veelbesproken Saturn heeft Sega een plotselinge tussenstop gemaakt bij haar 'oude' en vertrouwde MegaDrive. Aan het eind van dit jaar verschijnt namelijk de MegaDrive 32X. Dit is een slimme uitbreiding op de standaard MD, zodat het na de upgrade mogelijk wordt om op je standaard 16-bit apparatuur 32-bit spellen te spelen die de kwaliteit van de arcadegames dicht schijnen te benaderen. 32.000 kleuren en razendsnel, aldus Sega. De 32X is het eerste produkt waarin de Hitachi SH2 RISC-processors zijn verwerkt, chips die we later ook in de Saturn zullen tegenkomen. Die 32X wordt bovenop de MD geplugd en gaat je waarschijnlijk zo'n f 499 kosten. Gelukkig kun je al je bestaande MD-games (inclusief die voor de Mega CD) blijven spelen, maar echt interessant worden de speciale 32X-titels (o.a. Virtua Racing Deluxe, Star Wars en Doom) die stuk voor stuk beschikken over sterk verbeterde 3D-beelden, full motion video en CD geluidskwaliteit. Volgens Sega zijn er meer dan dertig van deze titels in ontwikkeling. Het spreekt voor zich dat PU's testteam zich binnenkort uitgebreid op de MegaDrive 32X zal storten.



SPECS MEGADRIVE 32X

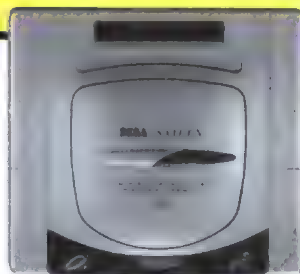
Format:	Cartridge
CPU:	2 Hitachi 32-bit SH2 RISC-processors (MegaDrive's Motorola 68000 fungeert als co-processor)
Kloksnelheid:	23 MHz
Instructies per seconde:	40 miljoen
Geheugen:	4 Mb RAM bovenop het geheugen van de MegaDrive
Kleuren:	32.768
Prijs:	Rond de 500 gulden
Introductie:	November '94
Eerste spelen:	Virtua Racing Deluxe, Doom, Star Wars, After Burner, Super Space Harrier, Stellar Assault, Super Motocross, Midnight Raiders, Cyber Brawl, Tempo, Super Afterburner, College Basketball, Metal Head, Fahrenheit CD, Midnight Raiders CD, Surgical Strike CD en Wirehead CD

SATURN in BEELD

Met een machine die van Sega de codenaam 'Saturn' heeft meegekregen, gaan de 'Sonics' nog een stapje verder dan met hun MegaDrive 32X. Het verschil zal 'm voornamelijk zitten in beeldkwaliteit en de hoge verwerkingssnelheid van complexe (3D) graphics. De Saturn wordt een losse CD-spelconsole volgens de modernste standaards en vereist zodoende een nieuwe software-standaard. In tegenstelling tot de 32X zijn de oude MegaDrive en Mega CD-spelen dus niet compatibel met de Saturn. Meer informatie is nog niet bekend. Er gaan hooguit nog geruchten over een mee te leveren virtual reality-hoofdset en een spraakherkennings-module. Nog even geduld dan maar.

SPECS SATURN (O.V.)

Format:	CD
CPU:	2 Hitachi 32-bit SH2 RISC-processors
Kloksnelheid:	27 MHz
Instructies per seconde:	50 miljoen
Geheugen:	36 Mb RAM
Kleuren:	16.7 miljoen
Prijs:	Rond de 900 gulden
Introductie:	Medio '95
Eerste spelen:	o.a. Virtua Fighters, Virtua Soccer, Daytona USA, The Silver Star, Shinobi EX, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Sim City



NIEUW !

UIT DE Arcade





Het gebeurt regelmatig dat je in de arcadehallen games kunt spelen die pas later -soms veel later- in de winkel te koop zijn. Denk bijvoorbeeld maar aan Mortal Kombat II of Virtua Racing. Heel bijzonder is Daytona USA, een fantastisch realistisch racespel van Sega en een veelbelovende voorbode van de versie van Daytona USA die volgend jaar voor de Saturn zal verschijnen. Daytona USA toont de beste graphics die er op dit moment, waar ook ter wereld, in de arcades te zien zijn en ook in Nederland zijn er al zo'n vijftig kasten geplaatst. Het spel maakt gebruik van het splinternieuwe model II Computer Graphics bord. Per seconde worden er ruim 300.000 'polygonen' getoond en, geloof ons, je slaat stijl achterover van de meest waanzinnige beelden!

GEVOEL

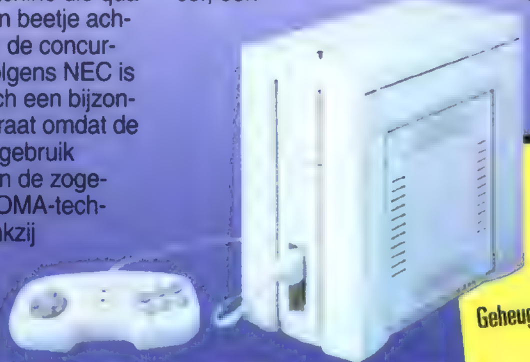
Mede dankzij het fraaie geluid van de V12-motor en het 'gevoel' aan het stuur (tegenstuur!) lijkt het alsof je ook daadwerkelijk over het asfalt raast. Er is ongelofelijk veel zorg besteed aan het detail. Bij een crach vliegen de brokstukken er inderdaad vanaf, je ziet een fikse deuk in de auto en hij wordt moeilijker bestuurbaar. Ook op de achtergrond gebeurt van alles, terwijl de andere racewagens links en rechts voorbij stuiven. Daytona USA kent drie circuits; Daytona Beach, Grand Canyon en een kustweg. Met de VR-knop kun je uit vier verschillende perspectieven kiezen en de echte thrill seekers kunnen in tegengestelde richting hun spookrij-vaardigheden beproeven! In de arcadehal zijn maximaal acht machines aan elkaar te koppelen.

RACE-TIPS

Voor de race-rookies volgen hier nog enkele algemene Daytona-tips:
-Je begint achteraan in de race-opstelling. Voor snelle tijden is het zaak om zoveel mogelijk auto's in te halen. Die wagens kunnen nogal eens voor verrassingen zorgen (crashes, uitwijkakties), dus blijf altijd alert.
-Vermijd de muren en het gras. Een slip- of rempartij heeft veel minder effect op je snelheid dan een kus van de muur of een rit door het groen. Gras vergroot bovendien het slipgevaar.
-Vergeet de automatische versnelling voor toptijden. De echte pro scoort met het ware handwerk.
-Maak jezelf de techniek van het driften eigen. Het is de meest ideale (en snelste) manier om door de bochten te komen. Op het beginnerscircuit van Daytona Beach vereist alleen de bocht bij de Sonic-berg goede rem en stuur-technieken. Voor de overige bochten geldt: vol gas!
-Onthoud de vorm van de twee andere circuits, dan kom je niet voor onverwachte momenten (bochten) te staan.
-Stay cool!

Ver van je bed

Ook NEC vecht mee in de bitwars. In Japan werkt het bedrijf aan een CD-console die daar de naam FX meekrijgt. Het is een 32-bit machine die qua specs een beetje achterblijft bij de concurrentie. Volgens NEC is de FX toch een bijzonder apparaat omdat de software gebruik maakt van de zogenaamde DMA-techniek. Dankzij Direct Memory Access loopt de data van de CD niet naar de centrale processor (CPU) maar naar de video-uit poort via een sequencer, een beeldprocessor (inclusief renderingchip) en een video-decoder. NEC garandeert ons razendsnelle beeldanimaties. Eerst zien dan geloven, want al verschijnt de FX dit jaar in Japan, het is nog maar de vraag of het hagelwitte kastje ooit de Europese grenzen haalt. NEC Benelux had zelfs nog nooit van het apparaat gehoord!



SPECS FX

Format:	CD
CPU:	32-bit V810 RISC-processor
Kloksnelheid:	21.5 MHz
Geheugen:	2 Mb RAM, 1,25 VideoRAM, 1 Mb ROM
Kleuren:	16.7 miljoen
Prijs:	Rond de zeshonderd gulden
Introductie:	Onbekend en onwaarschijnlijk
Eerste spelen:	FX Fighter, Battle Heat

NIEUW!

NINTENDO in stilzwijgen

Terwijl de concurrentie al schermt met previews van hun nieuwste consoles, blijft het akelig stil rond Nintendo. Natuurlijk heeft Power Unlimited al een demo van Project Reality kunnen zien (zie de PU van juni), maar die demo draaide nog op een zware en dure Silicon Graphics-computer. Het enige nieuws rond Project Reality is dat er geen Project Reality meer is. Nintendo heeft de naam veranderd in Ultra 64 en voorlopig ligt men nog op schema voor een introductie in het najaar van 1995.

WINNAARS Flintstones WEDSTRIJD

In het zomernummer van Power Unlimited stelden we tien toegangskaarten, tien soundtrack-cd's, en veertig posters van de Flintstones-film beschikbaar. Hier zijn de gelukkige prijswinnaars:

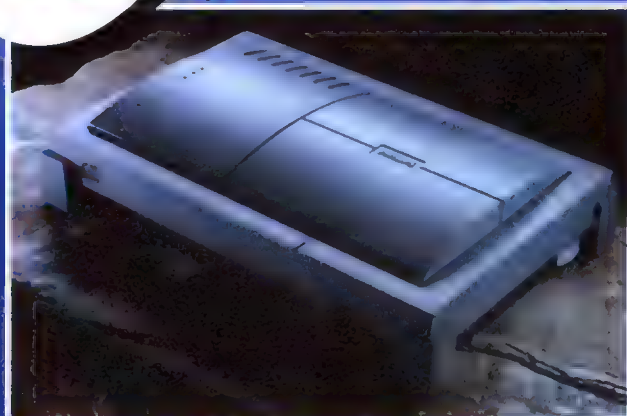
De bioskoopkaartjes gaan naar:
Tim Cocx, Ouderkerk a/d Amstel
Inge van Kampen, Bleiswijk
Rik Loffeld, Kerkrade
Tommie Knijff, Goes
Niels Tomey, Woudenberg
Lars van der Meer, Heiloo
Joost Kevelam, Garderen
Joska de Konink, St. Annaparochie
Barry v.d. Woude, Dordrecht
Michel Benjamins, Hoogeveen

De cd's zijn voor:
Vincent Gijzen, Amsterdam
Nicolai Kris, Westmalle, België
Roy Swiers, Zeist
Jeroen Wich, Velden
Menno Bouwman, Vlaardingen
Hendrik Wolters, Emmen
Nathalie Paak, Lelystad
P. v.d. Bosch, Terneuzen
Peter Nauta, Meppel
Mikey Vermeer, Sluis



Alle prijswinnaars hebben inmiddels bericht gehad. Dat geldt ook voor de veertig die nu een Flintstones-poster in hun kamer hebben hangen. Met dank aan Universal International Pictures en RCA.

CD-i in revisie



En wij maar denken dat Philips een Nederlands bedrijf is.... Terwijl de buitenlandse vakbladen vol staan met het nieuws over de CD-i 450, kon de vaderlandse vestiging ons nog niks meedelen. Ondanks deze omgekeerde wereld, kunnen we je toch al het een en ander vertellen. De CD-i 450 is min of meer de opvolger van de huidige CD-i 210. Inhoudelijk is er weinig tot niks aan de machine veranderd, maar de vormgeving van de speler is spectaculair gerestyled. Het nieuwe apparaat beschikt over kleinere afmetingen en ziet er zelfs een beetje futuristisch uit. Het is duidelijk dat Philips met de 450 vooral mikt op de gamesmarkt. De CD-i wordt in september van dit jaar geïntroduceerd voor een prijs die lager ligt dan z'n broertje, de 210. Daarna zal er ook nog een CD-i 550 verschijnen, met als extra optie ingebouwde ondersteuning van de Digital Video-standaard.

NIEUW !

MEGAFESTATIE VIRTUA *succes*

Half juli werd in de Utrechtse Jaarbeurs-hallen de Megafestatie '94 georganiseerd. Zo'n honderdduizend bezoekers passeerden de kassa's en konden zich ruim een week uitleven met Bungee Jumpen, Paintballen, Laser schieten, Beach volleyball, Mountain biken, Virtual Reality, modeshows, muziek, computers, hotdogs en .... Power Unlimited.



Drukte aan de PU-balie. Vele duizenden bezoekers deden mee aan de Mortal Kombat 2 wedstrijd.

De PU-stand was ingericht als een heuse F1 pitstraat, inclusief tribune en video-wall. Bezoekers konden een paar rondjes Virtua Racen en de beste tijden werden beloond met onder andere een kwartaal abonnement op het grootste gamesmagazine van Nederland. Verder hingen de prikborden vol met advertenties voor het ruilen of verkopen van oude games. De Virtua-posters vlogen als warme broodjes over de balie en ook het Powerkid T-shirt (gaf gratis toegang tot de beurs) bleek een hit. Tussen de bedrijven, het racen en het jumpen door kreeg de redaktie nog bezoek van Wilma Dijkstra. Wilma had er een reis vanuit het verre Sneek voor over om in Utrecht de hoofdprijs van de Mad Levels-wedstrijd in ontvangst te nemen. Een trotse Wilma vertrouwde ons toe dat ze eigenlijk al had gespaard voor een CD-i speler, maar dankzij haar glorieuze overwinning kan ze nu al haar geld investeren in CD-i software. Gefeliciteerd! Als het aan ons ligt zijn we volgend jaar weer terug op de Megafestatie. In plaats van een pits dan misschien wel met een boksring. En Mortal Kombat II.



Wilma Dijkstra toont trots haar gewonnen CD-i speler.

HET TESTTEAM

EVEN VOORSTELLEN

Wie kent ze niet, de helden van Power Unlimited's eigen testteam? Jonge honden zijn het.
Als hongerige Pitbulls bijten ze zich vast in de allernieuwste games. Soms grommen ze van tevredenheid en wordt het spel in één hap verslonden, soms kent hun woede geen grenzen en worden de cartridges, floppy's en cd's meedogenloos aan flarden gescheurd. Altijd fair, nimmer vals, toch gevaarlijk. Want eenmaal beet, dan laat Power Unlimited nooit meer los.

BETER WETEN?

Laat ook je tanden eens zien. Grom, kwijl, bijt of blaf! Het asiel, sorry, de redaktie, staat open voor jullie mening.
Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC
AMSTERDAM



ADAM

De vakantie is voorbij en Adam richt zich weer op belangrijkere zaken. Zo wilde hij zich eens goed voorbereiden op de test van Stuntrace FX. Nu heeft Adam een pesthekel aan huiswerk, maar voor Stuntrace maakte hij graag een uitzondering. Resultaat: vijf voetgangers geschept, vier tegenliggers geramd en drie weken in verzekerde bewaring.
Je ziet, onze boys vatten hun werk serieus op!

SPEL VAN DE MAAND:
REN & STIMPY MEGADRIVE



BEN

Ontroostbaar! Maandenlang heeft Ben uitgekeken naar de nieuwste spelvariant op zijn favoriete televisie-serie. Maandenlang in spanning en dan blijkt het spel pure bagger. Op zo'n moment wint de recensent het van de Trekkie. Een onvoldoende voor kapitein Picard. En dat doet pijn.

SPEL VAN DE MAAND:
HELAAS NIET STAR TREK T.N.G. MEGADRIVE



BJØRN

Geen faxje, geen *collect calletje*, geen E-mailtje, geen kopij, nee, zelfs geen ansichtkaartje van Bjørn uit New York. Da's vreemd, zul je denken. Nee! Geen nieuws is goed nieuws, want als Bjørn zijn vrienden vergeet, kan dat maar een ding betekenen; Cammy is terug!

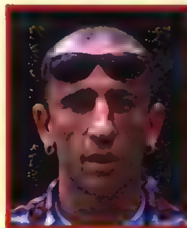
SPEL VAN DE MAAND:
MEGA MAZE CD-I



DAVID

Als oud-padvinder is David opgegroeid tussen de lianen van Jungle Book, zodat hij nu moeiteloos slingert van Mega-Drive naar SNES en weer terug. Laatst ging er wat mis. Komt hij hand in hand met een chimpansee zijn stukje inleveren.
In tijgerslip en onder een luid 'AAAAOEAAAAOEAAAA'! Okee, okee David, de eerste Tarzan-game is ook voor jou.

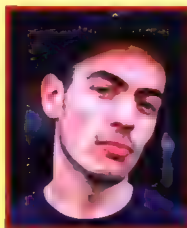
SPEL VAN DE MAAND:
JUNGLE BOOK
SNES/MEGADRIVE



MICHAEL

Al maanden smeekt Michael om een ticket naar Japan. 'Kunnen we een mooie Manga-reportage maken', roept-ie dan. Dus wij zoeken naar een sponsor. KLM, Martinair, Transavia en Harikiri Airways hadden geen interesse. Alleen onze Koninklijke Luchtmacht had nog wel een plekkie voor 'm open. Een ticket voor het leven boden ze. Maar na het lezen van zijn Column zijn we daar niet meer zo zeker van.

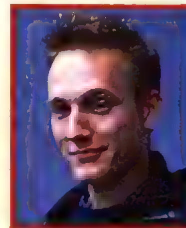
SPEL VAN DE MAAND:
MAXIMUM CARNAGE
SNES



KEES

Kees zijn we kwijt. Voor een paar maanden, misschien wel voor de rest van dit jaar. Kees kent nog maar één baas en dat is de eindbaas van Mortal Kombat II. Niks kan hem stoppen voor hij ze allemaal heeft verslagen. Alleen zo maakt hij een kansje op een rol in de komende MK-film. Kees goes Hollywood? Dan willen wij een Oscar!

SPEL VAN DE MAAND:
MORTAL KOMBAT II



THOMAS

Geen faxje, geen *collect calletje*, geen E-mailtje, geen kopij, nee, zelfs geen ansichtkaartje van Thomas uit New York.
Da's opnieuw erg vreemd, zul je denken. Nee! Geen nieuws is goed nieuws, want als ook Thomas zijn vrienden vergeet, kan dat maar een ding betekenen; een prof-contract bij de New York Yankees.

SPEL VAN DE MAAND:
HARDBALL '94 MEGADRIVE



RENE

René heeft een Jaguar. Nee, geen vier wielen, maar wel 64-bit. Het nieuwe stukkie hardware van Atari is eindelijk uit. Wachten we vol spanning op de eerste flitsende en vernieuwende 64-bit Jaguar-games, maar wat zien we als eerste spel op het scherm verschijnen? Wolfenstein 3D! 64-bit oude koek! Vertel dat maar eens aan René!

SPEL VAN DE MAAND:
TOCH NOG WOLFENSTEIN 3D JAGUAR



Hadden we net alle hoop opgegeven, valt-ie op de dag van de deadline nog in de bus...

Beste Ed, Edwin, Cor, Petra en Yvonne! Sukses met de PU, wij blijven hier!!!
Bjørn

VNU Electronic Leisure Publishing
Power Unlimited
Rijnsburgstraat 11
1059 AT Amsterdam
The Netherlands

HET RAPPORT

Het PU-rapport geeft bij ieder spel aan hoe de punten worden verdeeld. Zo krijgen alle titels een cijfer voor de kwaliteit van het beeld en geluid. Bovendien worden de belangrijkste plus- en minpunten netjes voor je op een rijtje gezet. Ook geven we een indicatie over het aantal weken, maanden of jaren dat je je met de software zult vermaken.
Verder bevat het rapport informatie over het type spelcomputer waarvoor het spel geschikt is, de naam van de fabrikant en uiteraard de prijs van het spel. Die prijzen zijn overigens altijd adviesprijzen (inclusief btw). De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden. Tenslotte vermeldt het jury-rapport het alles beslissende eindcijfer.

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 7,0

Te gekke animaties

Veel levels

Je kan geen andere speler kiezen

Voor beginners zeer lastig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Atari

8⁵

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED

POWER PREMIUM

De games die van Power Unlimited's testteam een 8 of hoger krijgen, mogen rekenen op het predikaat POWER PREMIUM. Hollywood heeft z'n Oscar, rock & roll doet het met een Grammy, maar spelspelend Nederland gaat plat voor de POWER PREMIUM. Het is een eretitel voor iedere producent en een koopgarantie voor alle gamers. Want een POWER PREMIUM staat voor kwaliteit en uren spelplezier.

EINDOORDEEL

Zoals altijd velt Powerkid het eindoordeel over de geteste games in Power Unlimited:



Rapportcijfer tussen 8 en 10: POWERKID gaat uit z'n dak. Ren meteen naar de winkel, want dit spel moet je hebben. Alleen supergames worden beloond met een Power Unlimited POWER PREMIUM.



Rapportcijfer tussen 6 en 8: POWERKID is enthousiast. Prima spel, goed verzorgd en lekker lang speelbaar. Niks mis mee.



Rapportcijfer tussen 5 en 6: POWERKID twijfelt. Niet slecht, maar ook niet echt goed. Oppassen dus.



Rapportcijfer tussen 1 en 5: POWERKID waarschuwt. Niet kopen, want dit spel krijgt een dikke onvoldoende.

Dank! Dank!

Games en testapparatuur werden ter beschikking gesteld door:

ATARI
Vianen (03473-77272)

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-14234)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

HASA SOFTWARE
Stadskanaal (05990-5016)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

LUDI GAMES
Brussel (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (00-3227352181)

PHILIPS CONSUMER ELECTRONICS
06-8406 (20 ct/min.)

MORTAL

Mortal Kombat 2 wordt tot de release-datum door de fabrikant fanatiek beschermd tegen bootleggers en wild-cart piraten. De enige uitverkorenen die onder zware bewaking vóór 9 september een blik mogen werpen op dit hoogstaand staaltje computer-geweld, zijn medewerkers van de fabrikant en vertegenwoordigers van de pers. Ook ondergetekende kreeg de kans om een aantal uurtjes met de twaalf martial artists aan de slag te gaan. Uiteraard een grote eer maar wel met enkele kanttekeningen. Net als bij Mortal Kombat 1, zit deel 2 vol met verborgen moves en tegenstanders maar het is onmogelijk om die in drie uurtjes te ontdekken. In de komende weken zullen die special moves en opponents ongetwijfeld gevonden worden en natuurlijk zal Power Unlimited jullie daarvan op de hoogte houden.



Lui Kang vs Reptile.



Laarzen met blokhakken zijn ook in de buitenwereld weer in de mode.



Kitana mag zich met recht een bitch noemen.



Get out of my way!

GOED, BETER, MK 2

Dat de MegaDrive en SNES niet in staat zijn om de kwaliteit van de arcade-versie voor de volle 100 % te evenaren, is natuurlijk vanzelfsprekend (it's a bit thing) maar de heren van Aclaim en Arena verdienen absoluut een pluim voor de manier waarop ze getracht hebben zo weinig mogelijk van de superieure kwaliteit

Effe voorstellen

KUNG LAO



De tempels van Shaolin hebben veel goede vechtkunstenaars voortgebracht. Het uitgangspunt bij de intensieve Shaolin Kung Fu training is vooral zelfverdediging. Maar onderschat de boeddhistisch monniken niet: als je ze uiteindelijk zo gek krijgt om te vechten, maken ze probleemloos Tjap Choy van je. Kung Lao oogt op het eerste gezicht als een Chinese Zorro maar ontpopt zich binnen luttele seconden als bloeddorstige rotzak.
Moves: teleport, ronddraaiend schild, mes-hoed en vliegende schop.

BARAKA



Lelijker dan Baraka bestaan ze bijna niet (Goro uitgezonderd). Zijn vader was een diabetische demoon zijn moeder een Doberman Pincher. Als aanvoerder van een leger mutanten heeft hij geen enkel ander doel dan Shaolin af te maken en zijn vlijmscherpe messen onder mensen hun oksels te proppen. Baraka's vechtstijl is een genot voor het oog maar geen probleem voor de getrainde vechters. Hij is lelijk. Daar is alles mee gezegd.
Moves: dubbele schop, mes-zwiep, mes-vonk en mes-woede (kortom een hoop funky moves met die vlijmscherpe joekels)

KOMBAT 2

verloren te laten gaan. Alle moves: de fatalaties, de babalaties en de friendship moves zitten erin. De gruwelijke settings in de Outworld (bijkeuken van de hel) zijn zo goed als intact gebleven en ook, net als in de arcade, interactief te gebruiken om je tegenstanders af te maken. De grahpics zijn fenomenaal en de geluidseffecten verdienen een Grammy. De gameplay is complexer, de spelers bewegen zich aanzienlijk soepeler dan in MK 1 en de vechttechnieken zijn uitgebreider en interessanter dan ooit tevoren.

BLOED!!!

Ook het bloed vloeit rijkelijker dan ooit. Het mooie is dat je deze keer geen codes hoeft in te voeren om te genieten van het gutsende levensvocht. Zelfs de Nintendo-bezitters kunnen probleemloos de finishing moves uit de knoppen toveren. Ongetwijfeld zullen de nieuwe, zeer sadistische en extreem gewelddadige finishing moves wel voor de nodige commotie gaan zorgen. De hoeveelheid bloed en wreedheden zijn inderdaad buiten alle proporties maar wanneer begrijpt men eindelijk dat dat nou juist is wat we leuk vinden?

NIEUW TOERNOOI

De situatie is als volgt: Shang Tsung werd bij het vorige toernooi verslagen en zijn trouwe zesvoeter Goro liet daarbij het leven. Met hangend hoofd ging de gedaanteverwisselaar Tsung terug naar zijn thuisbasis; de buitenwereld. Aldaar wachtte de opper-demoon Shao Kahn hem op. Tsung had gefaald om de aarde te vernietigen en zou dat moeten bekopen met de dood, ware het niet dat de vlotte babbelaar Tsung, Shao ervan wist te overtuigen dat hij nog een kans verdiende. Onder valse voorwendselen lokte Shang Tsung de aardse vechtkunstenaars naar de buitenwereld om ze weer mee te laten doen in een toernooi. Ditmaal met Shao Kang als supervisor en eindbaas.



Er bloeit iets moois tussen Mileena en Johny.



Reptile is grof in de mond.



Lui Kang krijgt een zware beatdown van de onzichtbare Reptile.



Baraka is nationaal kampioen mutantendarts in de buitenwereld.

JAX

Nadat de leger-officier Sonya door Shang Tsung gevangen is genomen, de pleuris uitgebroken bij de Amerikaanse Special Forces eenheid. De meest gevreesde bottenbreker Majoor Jackson Briggs, koosnaam Jax, heeft na twaalf corlo... gen wel weer eens zin in een verzetje en vertrekt naar de buitenwereld om Sonya schone kieren te brengen. **Moves:** grondslag, vastgrijpen/Wranselen, superslam, sonische golf en de ruggenkraker.

SHANG TSUNG

Na bij het vorige toernooi gruwelijk te zijn verslagen, heeft de bejaarde Chinees zich een nieuwe identiteit laten aanmeten. Hij heeft een facelift gehad die hem begin twintig doet lijken en zijn stoffige kimonos heeft hij ingeruild voor trendy Hong Kong-mode. Het enige wat hetzelfde is gebleven, zijn zijn magische krachten die hem de mogelijkheid geven ieder gewenste gedaante (van een van de andere vechters) aan te nemen. **Moves:** vette vuurbal en gedaante-verwisseling.



REPTILE

De gifgroene ninja is nu officieel opgenomen in het rijtje vechters. Een waar genoegen voor deze half mens half hagedis aangezien hij niets liever doet dan mensen (of welke levensvorm dan ook) toetakelen. Dat was ook de directe aanleiding waarom hij een baan als persoonlijfwacht van Shang Tsung gretig aannam. Zijn grootste maat is Johny Cage die een grote collectie hagedisselearen schoenen heeft. **Moves:** zuur spugen, energiebal, onzichtbaarheid en sliding.



MORTAL K



Sub Zero vs Jax.



Shang Tsung is zijn nieuwste outfit.





Lui Kang's vliegende schop.



Lui Kang's bicycle kick.



KITANA

Net zo'n lekker ding als haar tweelingzus. Gehuld in een blauw assepak en gewapend met een vlijmscherpe waaier, is dit beestje levensgevaarlijk. Menig martial artist heeft zich door haar schoonheid laten afleiden en zo het leven gelaten. Niet voor niets is Kitana dan ook de persoonlijke moordenares van Shao Kahn. Als zij vraagt of je nog iets wil drinken, betekent dat niet dat zij je laat leven.

Moves: waaier-slag, waaier-worp, waaier-lift en vierkante golfslag



SUB-ZERO

Hoewel alles erop wees dat deze Chinese Ninja een baan moest gaan zoeken als ijscoman of diepvries-specialist, is hij toch uit zijn hide-out teruggekeerd om nu voor eens en voor altijd met Shang Tsung af te rekenen. Hij is nog steeds heel cool.

Moves: ijs-blast, grondijs en sliding

LUI KANG

Een medaille-vriendje van Kung Lao. Wanneer Lui Kang na het vorige vecht-festijn terugkeert naar zijn Shaolin Tempel, komt hij tot de schokkende ontdekking dat het mutanten-leger van Baraka zijn thuisbasis met de grond gelijk heeft gemaakt. Kokend van wraakgevoelens is Lui Kang vertrokken naar de buitenwereld om Shao Kahn en iedereen die hem verder in de weg staat, een lesje Kung Fu te leren.



Moves: lage en hoge vuurbal, vliegende kick en de bicycle kick.

RAIDEN

Raiden is zonder enige twijfel de meest intelligente vechter op aarde. Al aan het eind van Mortal Kombat 1 voorzag hij dat Shao Kahn snode plannen had. Na iedereen te hebben gewaarschuwd, is ook hij op weg naar de buitenwereld. Het gerucht gaat dat Raiden's elektronische krachten het gevolg zijn van een ongelukje dat hij als kind heeft gehad. Hij schijnt een notoire bedplasser te zijn geweest die regelmatig onder een elektrische deken sliep.



Moves: bliksemschicht, schok, teleporteren en vliegende donderslag.

KOMBAT 2



Rayden kicks nog steeds ass.



Sub Zero's grondvorst.



Mileena vs Raiden.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10

▲ Simpelweg de beste

▼ Zip, zero, nakko, niets

TENMINSTE SPEELBAAR TOT MK3 HET DAGLICHT ZIET

MEGADRIVE SNES

Prijs: ƒ N.N.B.
Fabrikant MegaDrive: Aclaim,
Fabrikant SNES: Arena

10

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED



Mortal Kombat 2 is een gift van de goden. In tegenstelling tot Fatal Fury 2 en Streetfighter 2 is Mortal Kombat 2 echt een ander spel. Met meer vechters, meer bloed, andere settings en een uitgebreid scala aan nieuwe moves. Bij mijn weten bestaat er geen andere computerspel dat zo ongelofelijk verslavend is als MK2. Een absolute must! KEES

JOHNY CAGE



Acteur en sexsymbool Johny Cage zou de rol gaan spelen van Gymleraar in de serie Beverly Hills 90210 maar op de dag van de eerste opname verdween hij plotseling van de set. Bepakt met zijn slangeleren koffer-set reist Cage af naar de buitenwereld om daar zijn billenmaat Liu Kang een handje te helpen en natuurlijk om een paar hulpjes van satan te onthoofden.
Moves: schaduw kick, schaduw uppercut, hoge en lage vuurbal en de split-punch.

SCORPION



My man my mellow. De gele hond met zijn harpoen. Terwijl iedereen geobsedeerd is door het winnen van het toernooi en het verslaan van de buitenwereldheerser Shao Kahn, heeft Scorpion maar één ding voor ogen: Sub-Zero van kant maken. Tenslotte is het de bende van deze blauwe ninja geweest die Scorpion's familie uitmoordde.
Moves: harpoen, teleport-punch, schaar en de luchtworp.

MILEENA



Wat een superbabe! Schaars gekleed en goed bewapend, dat lijkt als de vrouw van mijn dromen. Het mooie is dat deze profi moordenares van Shao Kahn ervan verdacht wordt een zwak te hebben voor bewoners uit onze wereld. Bij deze zou ik haar dan graag uitnodigen voor een gezellig avondje bowlen.
moves: teleport kick, rol aanval en Sai worp.

JUNGL

Als PU redakteur sta ik er niet zo vaak bij stil maar laatst, vlak na het ontwaken, toen ik de post ophaalde, werd het mij weer eens duidelijk wat een superbaan ik eigenlijk heb. De vette, gewatteerde envelop bevatte namelijk een setje printplaatjes. Golven adrenaline gutsten door mijn tengere lichaam en verjoeg de slaap uit mijn ogen. Printplaatjes? Wordt-ie daar opgewonden van? Ja zeker, ik heb het over Eproms. Chips om van te watertanden. Stukjes elektronica vol gebrand met de bits en bytes van de nieuwste spelletjes. Warm van de pers met een heel klein stickertje op de behuizing: Jungle Book voor de SNES en de Mega-Drive. Helemaal te gek. Jungle Book testen voordat de spelen in de schappen liggen. Zeg nou zelf, wat een baan hè.

WERELD-FAAM

Maar nu effe serieus. Wat hebben Walt Disney, Rudyard Kipling en Mowgli gemeen? Ze spelen alle drie een hoofdrol in het beroemde en klassieke verhaal Jungle Book. In 1895 perste de Engelse romanschrijver Rudyard Kipling het ondertussen door Walt Disney tot wereldfaam verheven wolven jochie Mowgli uit zijn pen. Kipling had eind vorige eeuw nooit durven dromen dat zijn geesteskind in de jaren zestig zijn weg vanuit de jungle naar het grote doek zou vinden. Laat staan dat het primitieve jochie twintig jaar later digitaal gemeengoed voor de gamer zou worden. En dat het gemeengoed gaat worden, durf ik wel met enige zekerheid te zeggen. Zowel de MegaDrive als de SNES versie van Jungle Book, die overigens op een aantal details na nauwelijks van elkaar verschillen, zijn puike platformspelen. Logisch want het resultaat van de samenwerking tussen Virgin en Walt Disney heeft zich in het recente verleden al bewezen met de spelletjes-hits Cool Spot en Aladdin. Voor het maken van het spel Jungle Book wreef men bij Walt Disney over dezelfde toverlamp en gebruikte hun magische talenten om van Jungle Book een betoverend spel te maken.

Het Jungle Book verhaal is de meesten onder ons wel bekend. Toch, voor diegene die dit sprookje nog niet kent een beknopte beschrijving. Jungle Book is het verhaal van een Indiaas jongetje dat op een goeie dag door Bagheera de panter in de jungle gevonden wordt. Bagheera ziet het niet zo zitten om vadertje te spelen over een mensenjong en besluit het slechts in een luier gewikkelde minimensje onder te brengen bij een wat socialer ingestelde wolvenfamilie. Mowgli het mensenjong groeit op bij de wolven en leert de wetten van de jungle. Eigenwijs als hij is, 'vergeet' hij de wijze lessen soms. Maar wanneer het jong zich op het verkeerde pad dreigt te begeven, staan zijn vrienden Bagheera de panter en Baloo de beer altijd klaar om Mowgli weer op het juiste spoor te zetten. Maar niet ieder dier is hem zo vriendelijk gezind. Shere Khan, de dominante tijger en heer en meester van de jungle kan Mowgli's menselijke intellect niet uitstaan. Ieder dier in de jungle beeft bij het horen van de naam Shere Khan. Mowgli is echter niet onder de indruk van het brullende beest en weet hem keer op keer af te troeven omdat hij door zijn naïviteit het dreigende gevaar niet onderkend. In het platformspel Jungle Book moet jij Mowgli veilig door de gevaren van de jungle loodsen op zoek naar het dorp met mensen aan de rand van de jungle.

BOOK


EHBO, snel!


Baloo's buik is een prima bokszak.


Bijna bij de finish.


Even m'n haren drogen.

GEEN KLAUWEN MAAR VERSTAND

Zodra je door de intro heen bent en Mowgli met de gamepad laat bewegen, heb je al een oordeel klaar. Dit ziet er tof uit! Ongelooflijk soepeltjes wandelt Mowgli door de donkere jungle vol met grillige bomen, slingerende lianen en enorme rotsblokken. Maar hoe baan je je een weg door een dergelijk ontoegankelijk tropisch woud? Een probleem voor een mensenjong die geen klauwen heeft om te klimmen. Maar een mens heeft wel verstand. Een steen, half zo groot als Mowgli, duw je simpelweg voor je uit net zolang totdat je deze onder de hangende liaan hebt geschoven. Dat kost wel moeite en je ziet Mowgli puffen van inspanning. Een sprong op de steen en je kunt bij de liaan om eens flink door de jungle te gaan slingeren. Wederom is de animatie tot de kleinste details uitgevoerd. Mowgli's haren wapperen zelfs in de wind. Maar het is niet allemaal dolle pret. Tijdens het slingeren vliegen killerwespen voorbij. Eén steek kost je een leven en je hebt er maar vijf. Om over voldoende energie te beschikken, zoek je naar fruit dat aan bomen en struiken groeit. Om een level af te maken, moet Mowgli een bepaalde hoeveelheid juwelen verzamelen die her en der in de jungle verborgen zijn. Wel voorzichtig want achter elke boomstronk of rots schuilt mogelijk dodelijk gevaar. Bruggetjes zijn niet te vertrouwen en vallen onder Mowgli's voeten uit elkaar. Giftige planten schieten gemene prikkers, apen gooien voortdurend fatale kokosnoten en slangen willen nogal eens akelig spugen. Gelukkig beschikt Mowgli over een bijzonder effectieve bananenarm waarmee hij vijandelijk gedierte naar het hiernamaals stuurt. Zijn de bananen op dan heeft een botte sprong bovenop de belager nog altijd het gewenste resultaat. Over springen gesproken, een sprong op een opgekrulde slang en Mowgli schiet als een raket de lucht in. Handig als je een tak of hoger rotsblok wilt bereiken. Overigens kom je regelmatig vliegende bladeren, reuze libellen en papegaaien tegen die Mowgli gebruikt voor een ritje naar hoger gelegen plateaus.

BOKSEN MET DE BEER

De levels zijn uitgebreid en Mowgli kan in allerlei richtingen al kruipend, slingerend en klimmend zoeken naar de juwelen. Om de zoveel tijd kom je het baby olifantje tegen die met de vlag wapperend de lokatie markeert. Raak je hem aan dan zal je na het verliezen van een leven naar die specifieke lokatie terugkeren. En zoals in de tekenfilm wil Mowgli graag een robbertje vriendschappelijk boksen met Baloo de beer.

RAPPORT

GRAPHICS 8,7

GELUID 8,2

 Vermakelijk

 Prachtige graphics

 Iets te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Virgin

8,7

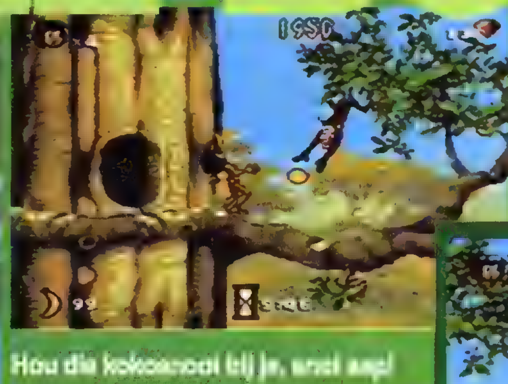


Eigenlijk kan je zeggen dat Jungle Book het spel Aladdin is met het verschil dat Aladdin vervangen is door een ander poppetje en de achtergrond een jungle is in plaats van een woestijn. Dat neemt niet weg dat Jungle Book een zeer vermakelijk en uitstekend uitgevoerd spel is. Voor de doorgewinterde Cool Spot en Aladdin speler biedt het echter niet echt iets vernieuwends. Bovendien is het spel een tikje aan de gemakkelijke kant waardoor je het (te) snel onder knie krijgt.

DAVID

JUNGLE BOOK


Mam, kijk eens met één hand!


Hou die kokosnoot bij je, snel aap!


Wat moet je nou, slangetje?


Pas op, boven je!

CHIMPS EN BAVIANEN

Zoals ik al zei, de MegaDrive en SNES versie verschillen nauwelijks van elkaar. De graphics zijn bij de MegaDrive versie iets beter. Het bos, de rotsblokken en de vegetatie geven wat meer een driedimensionaal gevoel. Ook de dieren verschillen hier en daar. In deze versie zijn er naast de chimpansees ook nog agressief ogende bavianen. In plaats van een te schuiven rotsblok zoals in de SNES versie, ligt er een boomstam met een rotsblok als een wip klaar om Mowgli naar de hemel te schieten. Bovendien is de opzet van het spel ietsje anders. In dit spel verschijnt er een zandlopertje op het scherm en moet je binnen een bepaalde tijd je speurtocht naar de juwelen voltooien. voor beide versies geldt dat als Mowgli zich verveelt - als jij dus even pauze neemt- hij met bananen gaat jongleren.

PARA-BROEK-CHUTE

In de MegaDrive versie is Mowgli wat fantasierijker. Het ene moment jongleert hij, balanceert hij een banaan op zijn neus of begint hij om zich heen te boksen. Helemaal origineel is dit niet. In Aladdin jongleerde een verveelde prins ook al met een appel.
In de MegaDrive versie bouwde de makers een beter zoekelement in. In het tweede level bijvoorbeeld moet Mowgli een aantal juwelen zoeken die bijzonder goed zijn verborgen in de takken en de bladeren van een enorme boom. Wanneer Mowgli van een tak dondert, brengt zijn onderbroek, die als parachute dient, hem heelhuids aan de grond. Een typisch detail dat het spel leuk maakt.
Het slingeren aan lianen ziet er hetzelfde uit als de SNES versie. Het is duidelijk dat de animaties grotendeels uit dezelfde pen komen en dat slechts de decors om Mowgli heen ietwat van elkaar verschillen.



Zoals gezegd verschilt deze versie niet zo bar veel met die voor de SNES. Wel valt op te merken dat de achtergrond graphics iets beter zijn uitgevoerd. Bovendien vergt het spel element meer van de gamer. Maar ook voor deze versie geldt dat het iets te makkelijk is om door de levels heen te komen. Heb je eenmaal alle levels doorlopen dan is er niet echt een reden om het spel nog een keer te spelen. Desalniettemin duurt het toch wel even voordat je zover bent.

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS
8,8

GELUID
7,0

 Vermakelijk

 Uitstekend geanimeerd

 Niet vernieuwend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Virgin

89

ALS BESTE GETEST
Power Premium
POWER UNLIMITED

R E V I E W

DE SMURFEN

Die Gargamel toch; eerst had hij op de Gamesmurf drie Smurfen ontvoerd die pas na veel ontberingen gered konden worden door de Spierballen Smurf. Dachten de Smurfen daarna even rustig de tijd te hebben om een paar leuke optimistische 'laat-maar-waaien-liedjes' te zingen, wordt het Smurfendorp alweer opgeschrikt door vier nieuwe ontvoeringen, deze keer op de Supersmurf.

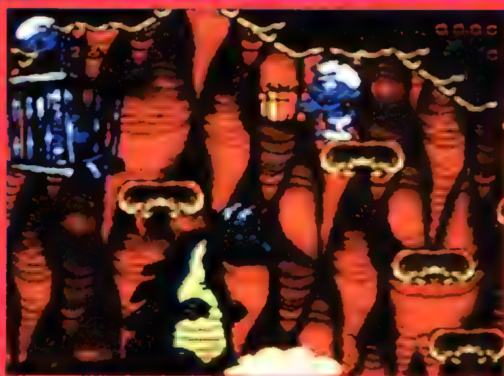
MMMM, GEBAKKEN SMURF

Jawel, Gargamel is weer bezig. Deze keer wil de chagrijnige tovenaar alle Smurfen ontvoeren, vermoedelijk met het doel om zijn koelkast te vullen met een voorraad gebakken Smurfen waarmee hij tot ver in de volgende eeuw zijn immer knagende Smurfenhonger kan stillen. Zoals dat gaat onder de Smurfen bij de bestrijding van de Grote Gargaliteit, besluit de Grote Smurf ook deze keer dat de Spierballen Smurf er weer op uit moet om z'n ongelukkige mede-Smurfen te bevrijden en de zwartgejurkte boosdoener een stevig lesje te leren.

PUNTJE, PUNTJE, PUNTJE, KILL!

Direct na aanvang van het spel wordt duidelijk dat de Smurfen een verzamelaarsvolkje zijn. Bladeren, frambozen, sterren, mini-Smurfjes, alles wat je op je pad tegenkomt dat punten oplevert, moet je meenemen (al is het waarom daarvan niet altijd helemaal duidelijk, tenzij je ook graag punten verzamelt, gewoon om er veel te hebben).

Zoals bekend loopt een beetje Smurf hierbij niet gewoon naar z'n doel toe maar doet hij dit springend en glijdend. Zo spring je de daken op, de huizen in, waarbij de Spierballen Smurf er in de beste SpelSmurf-traditie geen enkele moeite mee heeft om onschuldige beestjes die zijn platformpad kruisen zonder mededogen onverbiddelijk dood te trappen, en dat alles alleen maar voor de fun en voor de puntjes.

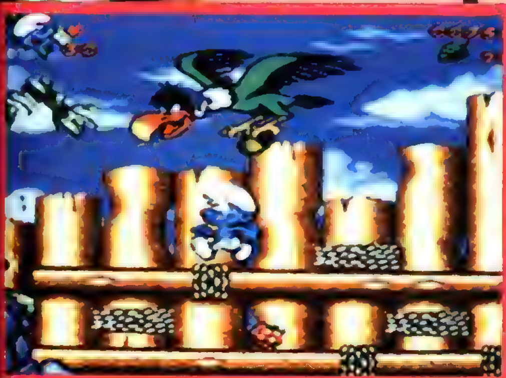


Cadeautje voor de draak.

GARGAMEL SMURFT OKEE

Zo reist de Spierballen Smurf, een spoor van dode beestjes en verdwenen voorwerpen achterlatend, richting Huis van Gargamel. Daartoe trotseert hij de gevaren van het Smurfendorp, het Smurfenbos, de Smurfenbrug, het Smurfenmeer, het behekste Smurfenmeer, het Smurfenveld, het Smurfenmoeras, de Smurfenberg, de Smurfenmijn, twee Smurfenvulkanen en de Smurfenklif.

Tegen die tijd is de Spierballen Smurf zo zwaar met punten beladen dat Gargamel tijdens de laatste confrontatie een goede kans maakt als winnaar uit de strijd te komen. Ach, alleen maar omdat hij door- en door slecht is hoeft hij toch niet altijd te verliezen?



Gargamel is niet het enige gevaar.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ Veel onderdelen, Smurfduivel

▲ Soepele simpele bediening

▼ Nul voor originaliteit

▼ Veel muziek, weinig geluidseffecten

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

SUPER SMURF
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Infogrames

7



Grootste voordeel van de SNES-Smurfen boven de Gamesmurfen (zie Smurf Unlimited nr. 4) is natuurlijk dat de geesteskinderen van Peyo deze keer gewoon blauw van smurf zijn.
Verder is dit een platform waarvan er inmiddels honderdduizend in een dozijn gaan: een prima spel, niets mis mee, aardige graphics, irritante Smurfendeuntjes, originaliteit nul komma nul. Leuk voor de Smurfenliefhebber, akelig voor de rest.

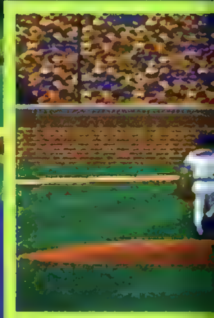
BEN

HARD

'Jij slaat nog geen deuk in een warm pakje roomboter! Ha ha, moet je hem daar nou zien staan met zijn kromme knietjes en zijn dikke kont. Ga toch naar huis man!' Een voorbeeld van wat je allemaal te verduren hebt als je in het echt aan honkbal doet en aan slag staat. Voor wie daar absoluut niet tegen kan, is er nu een super-de-luxe-geen-gezeik-aan-je-hoofd-baseball-spel op de markt gebracht: HardBall! Laat de Pirates, de Giants, de Mets, de Twins voor wat ze zijn en ga zelf aan de slag. Jij hebt alle ballen in handen!



De ballen zijn hard!


Pitchers view

THE BIG ORGANIZER

Met HardBall sta je aan de top van alles wat met het Amerikaanse honkbal te maken heeft. Stel je voor dat er zo'n zesendertig clubs staan te trap-pelen om een onderlinge competitie te gaan spelen. Er is alleen niemand die het initiatief neemt om de indeling te maken, er is niemand die de teams wil samenstellen, er is niemand die het startschot geeft! Maar daar kom jij op de proppen. Doortastend als je bent, pak je meteen pen en papier en begin je met de eer-

ste wedstrijdschema's. De competitie wordt verdeeld in een American en een National League. Deze zullen van begin april tot en met eind september hun eigen competitie gaan spelen, totdat in oktober de Playoffs beginnen, het begin van het overall Championship.

Woordenlijst:

AVG: Slaggemiddelde
BA: Slaggemiddelde
Bunt: Stootslag
HR: Homerun
RBI: Binnengeslagen punten
Relief: Pitcher die de startende pitcher aflost
Rookie: Eerste jaars prof.
SB: Gestolen honk

MANAGER, COACH EN SPELER

Goed, de speeldata staan vast, de stadions zijn gereserveerd, de spelers zijn allemaal in topconditie, de ballen zijn ingevet en de knuppels staan er warm bij, maar het grote werk moet nog gaan beginnen. Het feit wil namelijk dat jij, die al bergen verzet heeft om het hele circus mogelijk te maken, ook nog eens voor manager, coach en speler gaat spelen, voor alle teams afzonderlijk! Pak er dus nog maar een paar vellen papier bij en stop een nieuwe vulling in je vulpen, want baseball is een spel van statistieken en overzichten. Het hoort er allemaal bij.

PLAY BALL!

Het seizoen wordt geopend met een exhibition game: de L.A. Dodgers tegen de Chicago Cubs. In het team van Chicago staat een aantal geweldige hitters dus hou daar rekening mee bij de keuze van je starting pitcher en je relief. Het tamelijk jonge en onervaren Dodgers team zal zich nu kunnen bewijzen. De BA's zien er goed uit, maar er staan wel drie rookies in de basis. Het blijft een gok. De slagbeurten van je Dodgers team leggen het uiteindelijk af tegen die van de Cubs en het veldspel van de Cubs loopt ook een stuk beter. Na negen innings verlies je uiteindelijk van de computer met 12-4. Geen schande, maar bij de volgende wedstrijd met de Dodgers zullen er toch wat spelers gewisseld moeten worden. Het blijft topsport, weet je wel!

BATTING PRACTICE

In de eerste wedstrijd werden de slaggemid-



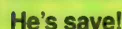
Als je het spel HardBall op een leuke en goede manier wilt spelen, dan moet je eigenlijk al het één en ander van de regels en de taktische moves af weten. Zoals het een degelijk Amerikaans baseball spel betaamt, word je ook nog eens dood gegooid met de meest waanzinnige afkortingen die voor een leek volkomen abracadabra zijn. Maar leren kun je altijd en met een beetje moeite en uitleg valt elk spel te spelen. De veelzijdigheid aan taktische moves en de mooie graphics maken van HardBall een goede leerschool voor een toekomstig baseballer.

THOMAS

BALL



1 om 1, 1 uit.



He's save!

delden van de spelers behoorlijk naar beneden gehaald door de slechte slagresultaten. Tijd dus voor een extra slagtraining. De pitcher gooit eerst een paar fastballs en jij oefent daarop met een paar power swings. Dan wat knuckleballs en jij antwoordt met je befaamde bunts. Je maakt nog enkele contacts en het gevoel is er. Laat de competitie maar beginnen!

HET VELDSPEL

Het moeilijke aan baseball is niet zozeer het raken van dat leren balletje, alswel het goed laten verlopen van het veldspel. Als een in het veld geslagen bal niet goed verwerkt wordt, dan kan dat desastreuze gevolgen hebben voor de uitslag, hoe goed je ook aan slag bent. In HardBall komt dit aspect ook duidelijk naar voren. Baseball is taktiek, taktiek en nog eens taktiek! Staat er een slagman met een homerun reputatie tot en met Tokyo voor je neus, hou je fielders dan scherp. Staan er spelers op de honken, kijk dan uit voor jongens die dolgraag een honk willen stelen en mik op een dubbelspel. Of creëer een gedwongen-loop situatie. Dit houdt in dat als bijvoorbeeld de honken twee en drie bezet zijn, je de bal zo kan pitchen dat de slagman sowieso naar het eerste honk kan lopen. Alle honken zijn dan bezet, de lopers moeten bij een volgende geslagen bal lopen en de kans op een double of zelfs een triple is groot.

Het mooie aan HardBall is dat dit spel je al deze opties geeft. The choice is yours to make!

Yankees/Cubs, derde inning.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0

+ Mooie graphics
+ Erg leerzaam
- Idioot veel opties

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWAALF MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,-
Fabrikant: Accolade

85

ALS BESTE GETEST — Power Premium — Power Unlimited

HYPER V-BALL

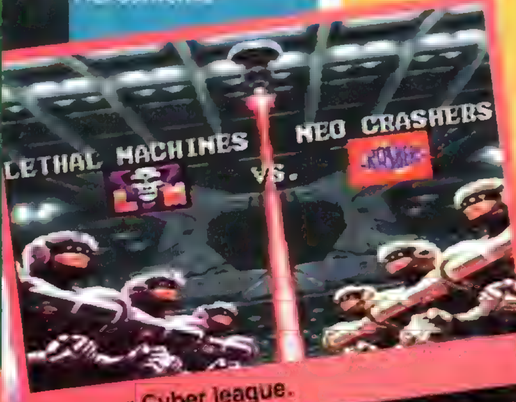
Volleyballen is een van de weinige sporten die we nog nauwelijks tegenkwamen als videogame. Op zich vreemd want de laatste tijd groeit deze sport in populariteit onder andere door de oprichting van de World Volleyball-league en vooral door het two-on-two beachball. Maar nu wordt dit gemis goed gemaakt door Hyper V-bal.



Een sprongservice waar Ron Zwerver een puntje aan kan zuigen.

CYBER-VOLLEY

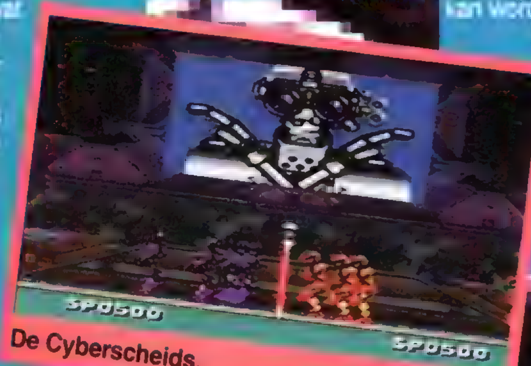
Hyper V-bal combineert een gewoon volleybal-gedeelte met een optie die het best omschreven kan worden als Cyber-Volley. Het conventionele volleyballen is een goede leerschool voor het zwaardere werk in de CyberHyper-mode. Je ziet het veld vanaf de zijkant en binnen deze view kijk je tegen twee teams aan die beiden uit vijf man of vrouw bestaan. Je gooit de bal op door op de B-knop of de Y-knop te drukken. Wacht tot de bal rood opgloeit en druk vervolgens op B of Y. De manier waarop je de D-pad gebruikt, bepaalt wat voor een soort service je geeft. Als je naar je tegenstander toe stuurt en vervolgens de bal opwerpt, zal je merken dat hij in een boog omhoog vliegt. De bedoeling is dat je dan een sprongservice maakt. Als de tegenstander serveert, heb je één speler die je kunt besturen om de bal op te vangen. Een pijl duidt aan waar de bal ongeveer terecht zal komen. Als je hem goed opzet voor je medespelers, kun je met een druk op de Y- of B-knop een voorhoedespeler laten springen. Zorg voor een goede timing en druk nogmaals op de Y- of B-knop voor een vernietigende smash.



De Hyper-Cyber league.



De Neo-Crushers tegen de Lethal Machines.



De Cyberscheids.

HYPER-LEAGUE

In het algemeen is het zo dat de bal gespeeld kan worden als hij rood opgloeit. Beide knoppen kun je gebruiken, maar alleen de Y-knop geeft extra kracht en effect. Dit is vooral van belang in de Hyper-League, waar het een en ander ietsje vreemder toegaat dan bij de gewone league. Bij het serveren bijvoorbeeld. Met de D-pad bepaal je wat voor een soort service je geeft: Een zwabberbal, of een bal die eerst recht vooruit gaat, om dan plotseling keihard recht naar beneden te knallen. Ook is het mogelijk om zo te serveren, dat de bal zich opsplitst in drie nieuwe ballen. Een nachtmerrie voor het verdedigende team, want maar één bal is de goede.

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,0

- ▲ Origineel
- ▲ Hyper-League
- ▼ Ietsje te langzame aktie
- ▼ Voor beginners zeer lastig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: UBI Soft

7⁵



Aanvankelijk dacht ik dat dit weer eens zo'n spelletje was om de zomerse komkommertijd voor de spelprogrammeurs te vullen. Maar na een aantal sessies Hyper V-ballen in de Hyper-League ben ik daar toch iets anders tegen aan gaan kijken. Het is echt een aardig spel, dat een geheel ander soort aktie biedt dan we doorgaans gewend zijn. De controlls reageren erg precies, wat maakt dat je vooral in het begin afgeschrikt zou kunnen worden. Laat dat niet gebeuren want ook al wil ik dit spel geen toptitel noemen, het is zeer zeker de moeite waard.

MICHAEL

PETE SAMPRAS tennis

Er zijn tot nu toe maar weinig tennisspelen uitgebracht voor de Mega-Drive en wat er is, laat kwalitatief te wensen over. Maar wanneer 's werelds beste tennisser z'n naam leent aan een spel, mag je wel wat verwachten. Game, set and match Pete Sampras?

J-CART 4-PLAYER POWER TENNIS - ALL-STARS -

SWEET PETE

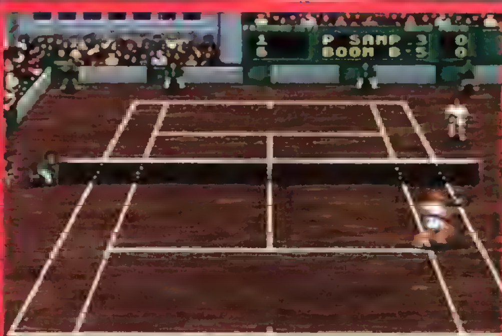
"Ik ben een zakenman en de tennisbaan is mijn bureau". Woorden die alles zeggen over de beste tennisser ter wereld: Pete Sampras. Aardig, maar saai en zakelijk zo wordt 'Sweet Pete' vaak omschreven. De onbetwiste nummer 1 sloeg al meer dan 3 miljoen dollar prijzengeld bij elkaar en won, op Parijs na, alle grand slam-titels minstens een keer. Reden genoeg voor fabrikant Codemaster om de naam van dit 22-jarige toptalent aan hun nieuwste tennisspel te verbinden.

BETTY STOVE

Op zich maakt het verder geen bal uit of het spel Pete Sampras tennis heet of Betty Stöve tennis. Je kunt kiezen uit 30 verschillende spelers en speelsters die zogenaamd de beste ter wereld zijn. De spelers hebben fake-namen, met uitzondering van Sampras dan, maar het poppetje dat zijn naam heeft gekregen, lijkt met z'n kromme benen nog het meest op Jan Wouters in zijn jonge jaren. Chauvinisten zullen worden teleurgesteld; wel een Belg, een Chinees en een Tunesiër bij de top 30 maar geen Nederlanders. Ook bij de 33 verschillende tournooien die je kunt spelen, ontbreekt bijvoorbeeld het wereldberoemde, ongevenaarde Melkhuisje te Hilversum.

En nu ik toch aan het zeuren ben; er zitten slordigheidjes in het spel. Bij het spelen van een tie-break, sta je de tweede en de derde keer aan de verkeerde kant te serveren en het wisselen van baanhelft gebeurt soms bij een 'even' stand.

Maar goed, dat zijn details. Waar het om gaat, is het spel zelf en dat is gewoon goed. Het juichende publiek, het geluid van de slagen en het gekreun van de spelers klinkt zoals het moet klinken en het 'quiet please' van de scheids, herstel umpire, doet naar Wimbledon terug verlangen.



Wisselen van baanhelft bij een 5-3 stand?

OEFENEN

Ook de graphics zijn okee. Zo kun je bijvoorbeeld duidelijk zien of je op gravel, hardcourt of op gras staat te spelen.

Het spelen zelf vraagt training. Zeker als je in je eentje tegen de computer speelt, klinkt het 'game, set and match computer' je al snel vertrouwd in de oren. Oefenen, oefenen en nog eens oefenen dus, maar na verloop van tijd, zul je vertrouwd raken met alle mogelijkheden van je joypad en, zoals Sampras zelf het liefst doet, je racket laten spreken.

Zo kun je met de B-knop effect geven, met de A-knop een subtiel lobje uitvoeren en met de 'Boris Becker-duik' (C-knop) haal je de onmogelijkste ballen.

Pete Sampras Tennis is bovendien het eerste spel dat gebruikt kan worden met de zogenoemde J-cart, een game-cartridge waar je twee extra joypads in kunt steken. Op die manier kun je met z'n vieren dubbelen of mixen.



Met de J-cart kun je met z'n vieren spelen.



Daar heeft Pete niet van terug!



Eindelijk een goed tennisspel op de MegaDrive. Pete Sampras tennis voldoet aan alle eisen waaraan een tennis-sim moet voldoen. Het grote aantal opties maakt het spel net zo compleet als de tennisser Sampras is. Lobs, effectballen, smashes, volleys, snoekduiken... het zit er allemaal in. Het vergt alleen heel wat uurtjes trainen voor je alle mogelijkheden in je vingers hebt en je Sampras zo kermuiten in het gravel kan laten bijten.

ED

RAPPORT

GRAPHICS 8

GELUID 8,3

 Spelen met z'n vieren

 Realistisch

 Vergt veel oefening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE DE COMPUTER VERSLAAT

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Codemaster

8⁵



JAGUAR

64-BIT JAGUAR IN NEDERLAND ...EINDELIJK!

Bijna een jaar geleden was ik op uitnodiging van Atari in New York om de officiële introductie van de 64-bit Jaguar mee te maken. Uiteraard ging ik er toen vanuit (net als alle andere aanwezigen) dat de Europese introductie niet lang op zich zou laten wachten. Helaas, dat viel dus even vies tegen. Omdat Atari de vraag in Amerika bij lange na niet aan kon, werd de introductie steeds verder vooruit geschoven. We hadden de hoop al bijna opgegeven, maar begin juli kwam dan eindelijk het verlossende telefoontje. Er kon een Jaguar worden afgehaald bij het Atari distributiecentrum in Vianen!



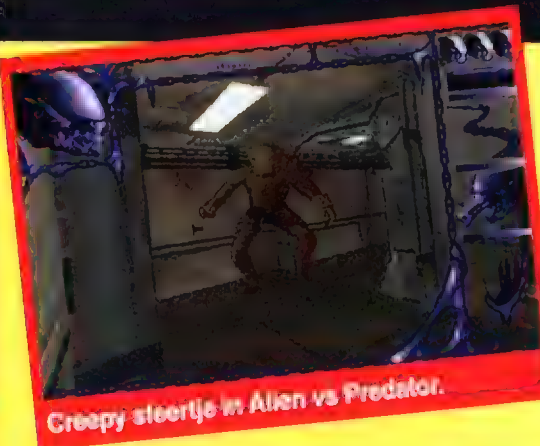
HARDWARE

Laten we bij het begin beginnen: de hardware. De Jaguar is een heel mooi apparaat om te zien. Een slank, plat, zwart met rood kastje (iets groter dan een MegaDrive II) met aan de bovenkant een cartridge-poort. Bovenop het apparaat is een half-ovale uitsparing zichtbaar, die bedoeld is voor de CD-ROM-speler (begin 1995 te koop). Aan de voorzijde bevinden zich twee joypad-poorten, aan de achterzijde de TV-aansluiting en een uitbreidingspoort voor latere toepassingen. De 17-knops joypad ziet er groot en log uit, maar ligt verrassend goed in de hand. Links bovenin bevinden zich de cursortoetsen, rechts drie grote vuurknoppen en daar tussen in de Pause- en Option-knoppen. De rest van de joypad bestaat uit een blok van 12 toetsen: 0 t/m 9, # en *. In ieder spel hebben deze knoppen hun eigen functies. Om te onthouden welke knop er ook alweer moest worden ingedrukt voor een bepaalde functie, wordt bij ieder spel een handig plastic kaartje meegeleverd. Deze wordt op de joypad bevestigd via een insteekmechanisme en vervolgens kun je precies zien wat welke knop doet. In Wolfenstein worden de knoppen 1 t/m 3 bijvoorbeeld gebruikt om spellen te saven, 5 wordt gebruikt om een kaart op te roepen en met 0 wordt de muziek in- of uitgeschakeld. Maar in Cybermorph worden de knoppen 1 t/m 3 gebruikt voor superwapens, 4 om het vizier in- en uit te schakelen en 5 t/m 9 om het gezichtsveld te wijzigen. De Nederlandse prijs van de Jaguar is ƒ 649,- (inclusief 1 joypad en het spel Cybermorph). De prijs van de CD-speler is nog niet bekend, maar in Amerika gaat hij 199 dollar kosten (in Nederland waarschijnlijk iets van 500 gulden).

CD-ROM

De double-speed CD-speler (gemaakt door Philips) kan behalve voor spellen ook voor audio CD's worden gebruikt. Het grappige is dat er standaard een lichtshow is ingebouwd. Deze 'Virtual Light Machine' reageert op de afgespeelde muziek door allerlei lichteffecten op het scherm te toveren, die je zelf aan kunt passen. De CD-speler is aan de bovenkant ook weer voorzien van een cartridge-poort, zodat het niet nodig is de CD-speler te verwijderen als je een cartridge-spel wilt spelen. Bovendien zal Atari een utilities-cartridge uitbrengen, waarmee CD-spellen en topscores gesaved kunnen worden.
De CD-ROM speler maakt gebruik van de Cinepak compressie-




Creepy staartje in Alien vs Predator.


Het spel Raiden is al verkrijgbaar.

techniek, zodat CD's complete speelfilms kunnen bevatten. Om die af te spelen is trouwens wel een optionele MPEG full motion video cartridge nodig. De Jaguar kan met behulp van die video cartridge onder andere CD-i speelfilms afspelen. We kregen als voorproefje een paar fragmenten uit Jaws en Star Wars te zien, waarbij vooral de perfecte beeldkwaliteit opviel, plus dat de videobeelden het hele scherm gebruikten (en dat hebben we wel eens anders gezien!). Atari liet ons ook een aantal CD-spellen zien die binnenkort gaan uitkomen in Amerika, waaronder het schietspel Blue Lightning (bekend van de Lynx, maar nu natuurlijk veel fraaier uitgevoerd), Battlemorph, Chaos Agenda, Jack Nicklaus Cyber Golf (met True Colour afbeeldingen van de Muirfield golfbaan), Demolition Man, Highlander en Creature Shock.

HI-TECH

Dat het Atari menens is met de Jaguar, blijkt wel uit enkele hi-tech produkten die ervoor in ontwikkeling zijn. Zo wordt hard gewerkt aan een voice-data-modem, waarmee het mogelijk is over de telefoon te spelen tegen andere Jaguar-bezitters. Ondertussen kunnen de spelers gewoon met elkaar blijven spreken. De eerste 'telefoongames' zijn Doom, Club Drive en Iron Soldier. Bovendien zullen sommige spellen (met Doom als eerste) geschikt zijn om te worden gespeeld in een netwerk van maximaal 32 Jaguars. De Jaguars mogen maximaal 100 meter van elkaar af staan en worden met elkaar verbonden via een standaard RJ11 telefoonkabel. Uiteraard moet op iedere Jaguar dan wel een eigen versie van het netwerkspel draaien.

SPELLEN

Het belangrijkste is natuurlijk hoeveel spellen er verkrijgbaar zijn voor de Jaguar. Dat zijn er op dit moment zes (Cybermorph, Crescent Galaxy, Tempest 2000, Evolution Dino-Dudes, Raiden en Wolfenstein 3-D). Voor het eind van het jaar komen er nog zo'n twintig bij, waarvan de meeste al vrijwel af zijn (we hebben ze gespeeld, dus twintig lijkt een betrouwbaar aantal). Onder de titels die binnenkort gaan verschijnen is een aantal hele fraaie, zoals het Mortal Kombat-alternatief Kasumi Ninja, de PC-topper Doom, het racespel Checkered Flag (een soort Virtua Racing, maar dan veel sneller), Club Drive, Space War, Iron Soldier (een soort Battletech), Dragon-Bruce Lee, Bubsy 2, Hardball III en Alien vs Predator. Vooral het laatste spel (dat vrijwel af is en in september op de markt komt) is een absolute topper. De speler neemt de rol op zich van een marinier, alien of predator en moet in een Doom-achtig doolhof zien te overleven. De atmosfeer van het spel is ontzettend creepy, want je kunt ieder moment oog in oog komen te staan met de meest afgrijselijke vijanden.

CONTRACTEN

Atari heeft verder met zo'n 150 softwarehuizen contracten afgesloten, dus er staat ons na die eerste twintig titels nog heel wat te wachten. Bij die 150 zit een aantal grote namen, zoals Gremlin (Zool 2 zag er al heel speelbaar uit), US Gold (Flashback), Loriciel, Rage Software, 20th Century Fox, Activision, Anco, Maxis (Sim City 2000?), Id Software (Doom), Domark, Microprose (Gunship 2000), Millenium, Ocean (Theme Park, Soccer Kid, Syndicate en een spel met als werktitel Ape Shit), Philips, Readysoft (Dragon's Lair!), Silmarils, Tengen, Virgin (Cannon Fodder) en Ubisoft (het werkelijk schitterende platformspel Raymen, dat overigens voorlopig nog niet klaar is). Andere interessante titels die in ontwikkeling zijn: Arena Football League (American football), Troy Aikman NFL Football, Double Dragon V, Rally, Ultra Vortex (ook al een Mortal Kombat kloon), Brutal Sports Football (te gek!), Ruiner en White men can't jump (een schitterend uitziend maar nog lang niet af 'Virtual Reality' streetbasketballspel).

DE TOEKOMST VAN ATARI

De toekomst van Atari kon wel eens voor een groot deel afhangen van het succes van de Jaguar. In feite is het een soort erop of eronder voor het bedrijf, dat de bodem van de kas aardig in het zicht begint te krijgen na het niet zo geslaagde Falcon-avontuur en het instorten van de Atari ST-markt. Atari-baas Sam Tramiel heeft dan ook al gezegd dat Atari zich volledig op de spelcomputermarkt gaat richten en de 'serieuze' computers alleen nog passief zal ondersteunen. Slecht nieuws dus voor ST- en Falcon-bezitters, maar waarschijnlijk wel een verstandige taktiek. Atari verwacht overigens dat de Jaguar (gezien de vraag in Amerika) ook in Europa een groot succes zal worden. Eén ding is zeker, de machine verdient dat. Veel zal echter afhangen van de beschikbare software, want alleen hardware verkoopt nu eenmaal niet. Sinds de introductie in november vorig jaar is Atari nog niet verder gekomen dan zes titels. En zelfs de twintig Atari-titels die aan het eind van dit jaar leverbaar moeten zijn, is een nogal mager getal vergeleken met Sega en Nintendo (en zelfs met 3DO). Het is dan ook te hopen dat de 150 softwarehuizen die bezig zijn met het ontwikkelen van Jaguar-spellen, opschieten en snel hun eigen titels gaan uitbrengen. Atari moet namelijk in korte tijd een flink marktaandeel veroveren, voordat Nintendo straks met Project Reality komt of 3DO in prijs gaat zakken.

RENE

VERGELIJKINGSMATERIAAL

Een vergelijking tussen de Jaguar en zijn belangrijkste concurrenten:

	Jaguar	3DO	SuperNES	MegaDrive
Systeem architectuur	64-bit	32-bit	16-bit	16-bit
Bus bandbreedte (Megabytes per seconde)	106.4	50	~1	~1
Rendering snelheid (miljoenen pixels per seconde)	> 850	64	1	1
Aantal kleuren	16.8 miljoen	16.8 miljoen	256	64
Aantal processoren	5	4	2	2
Object processor	ja	nee	nee	nee
16-bit CD-kwaliteits geluid	ja	ja	nee	nee
S-Video	ja	ja	ja	nee
RGB	ja	nee	ja	ja

NB: via de object processor kan de Jaguar heel snel 3-dimensionale polygone graphics genereren, inclusief schaduweffecten en texture mapping.


Kasumi Ninja heeft wel wat weg van Mortal Kombat.

JAGUAR

CYBERMORPH

Cybermorph is het spel dat bij iedere Jaguar wordt meegeleverd. In dit 3-dimensionale vlieg- en schietspel moet een vijftigtal planeten worden verkend. Je hypermoderne vliegtuig (de T-Griffon) kan tijdens het vliegen van vorm veranderen, afhankelijk van het terrein en de snelheid waarmee wordt gevlogen. Bij het accelereren wordt de buitenkant bijvoorbeeld automatisch gestroomlijnd om zo de luchtweerstand te verminderen, terwijl bij het remmen de staart in een soort parachute verandert.

Op zoek naar de streng bewaakte pods.

Geraakt! M'n cockpit naar de filistijnen.

BIO BLOBS

Cybermorph speelt zich af op vrij kale, maar wel steeds verschillend uitziende 3-dimensionale planeten. In totaal zijn het er 52 (waarvan 5 bonusplaneten, 5 eindbaaslevels en 2 verborgen planeten), verdeeld over vijf sectoren. Het mooie is dat je alle kanten op kunt vliegen, links, rechts, omhoog, omlaag en zelfs achteruit. Alleen sommige hoge bergen zijn niet te passeren, omdat de T-Griffon aan een bepaalde maximale vlieghoogte is gebonden. Contact met de grond of een botsing tegen een berg kost energie, net als geraakt worden door een vijand. Je bepaalt zelf welke route je vliegt, hoe lang je op een planeet blijft en of je je passief of juist agressief gedraagt. Het doel is simpel: op iedere planeet moet je een aantal 'pods' (een soort cocons met daarin gestrande overlevenden van een oorlog) verzamelen. De pods worden streng bewaakt door legers van het Pernitian Empire, een ras dat er op uit is de mensheid te vernietigen. Er zijn bijvoorbeeld Bio Blobs die zich vasthechten aan je T-Griffon, kamikaze-vliegtuigen, grote vrachtvliegtuigen en pod snatchers die er stiekem vandoor gaan met de pods. Plus een heel arsenaal grondvijanden, zoals tanks, raketinstallaties, gigantische wormen en ga zo maar door.

SHUT UP SKYLAR!

De meeste vijanden laten een bonus achter als je ze neerschiet, meestal in de vorm van betere wapens.

Ook kun je op sommige planeten ringen vinden, waar je doorheen kunt vliegen om nieuwe energie op te doen. Sommige ringen (een per sector) leiden je naar een bonusplaneet, waarin je zoveel mogelijk power-up's moet verzamelen. Een sprekend holografisch gezicht (Skylar) geeft tijdens het spelen met een heel menselijke stem commentaar op je verrichtingen (mijn favoriet: where did you learn to fly?). Op den duur wordt dat trouwens een beetje irritant en je kunt het helaas niet uitschakelen zonder ook de rest van de geluidseffecten uit te zetten.



Skylar vraagt zich af waar ik heb leren vliegen.

Ik heb zo mijn twijfels of Cybermorph nou wel het juiste spel is om met de Jaguar mee te leveren. Je zou eerder een Sonic of Mario-achtig platformspel verwachten (bijvoorbeeld met een Jaguar in de hoofdrol of zo?) Maar ja, misschien komt dat nog, tenslotte zijn er pas zes spellen beschikbaar en Cybermorph is op zich een redelijk spel. Het toont in ieder geval hoe snel de Jaguar is wanneer het gaat om 3-dimensionale graphics.

RENE

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Gratis bij je Jaguar en bloedsnel
- ▲ Meer dan vijftig uitgestrekte planeten
- ▼ Irritant commentaar van Skylar
- ▼ Op den duur een beetje saai

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

JAGUAR
Gratis bij aanschaf Jaguar
Fabrikant: Atari

7

REVIEW

Jaguar Wolfenstein 3D

Voordat het Doom-tijdperk aanbrak was Wolfenstein het spel waar iedereen de mond van vol had. En terecht, want wat is er nou leuker dan een uitgestrekt doolhof doorzoeken, geheime gangen ontdekken en op nazi's schieten met mitrailleurs en vlammenwerpers? De PC-hit kreeg navolging op de SNES, maar daar bleken de nazi's opeens vervangen door gewone (Engels-sprekende) soldaten en was er geen bloed meer te bekennen. Op de Jaguar is alles gelukkig weer in ere hersteld.



De vlammenwerper opent deuren die voor anderen gesloten blijven.



Dr. Shabbs, I presume.

Te laat!



Die liggen er al een tijdje.

NAZI'S KILLEN

William J. Blazkowicz is de naam, nazi's killen is m'n opdracht. In m'n eentje ga ik het opnemen tegen Hitlers elite-troepen, die zich verschanst hebben in hun hoofdkwartier. Het schijnt dat het kasteel bestaat uit meerdere verdiepingen, allemaal zwaar bewaakt door gewone bewakers, SS'ers en nazi-officieren. Bovendien gaan er geruchten dat er verborgen gangen zijn, die pas na veel speurwerk (en af en toe een gelukje) ontdekt kunnen worden. M'n superieuren hebben me vooral gewaarschuwd voor ene Dr. Snabb's, een expert in genetische manipulatie. Dat schijnt nogal uit de hand te zijn gelopen. Zo zouden er nu allerlei zombies en mutanten rondlopen in het kasteel. Verder schijnen er nogal wat honden rond te lopen die hoognodig eens een lesje moeten volgen bij Martin Gaus.

HONDEVOER

Helaas was er niet zoveel geld meer in de kas, dus ik start het spel met een eenvoudig pistool en een mes dat misschien van pas komt als m'n kogels opraken. Onderweg dood ik even een paar Duitse bewakers en neem hun wapens af. Die Duitsers hebben namelijk hartstikke goede wapens, zoals mitrailleurs, vlammenwerpers en zelfs bazooka's. Ik hoop wel dat er af en toe wat te eten te vinden is, zodat ik m'n energie een beetje op peil kan houden. Ach, en anders eet ik toch gewoon wat hondevoer? M'n uiteindelijke doel? Hitler doden natuurlijk!

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

 Supersnel

 Graphics beter dan PC- en SNES-versies

 Uitstekende geluidseffecten

 Per ongeluk overschrijven gesavede spellen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

JAGUAR
Prijs: ƒ 179,-
Fabrikant: Atari

8⁵

ALS BESTE GETEST Power Premium Power Unlimited

Waar ik me op de PC en de SNES nogal aan ergerde, was het feit dat de graphics zo overmatig 'gepixeld' werden als je ergens dichtbij kwam. Op de Jaguar is dat veel minder het geval. Bovendien is de snelheid waarmee alles beweegt gigantisch, het gaat zelfs zo snel dat ik een toeschouwer misselijk heb gekregen door een paar keer snel heen en weer te bewegen. Er kunnen maximaal drie spellen worden bewaard, zodat je gelukkig niet alles in een keer hoeft uit te spelen. Helaas is het iets te gemakkelijk om door een druk op de verkeerde knop over een ander spel heen te schrijven. Waarom wordt er niet even om een bevestiging gevraagd als je gaat saven?

RENE



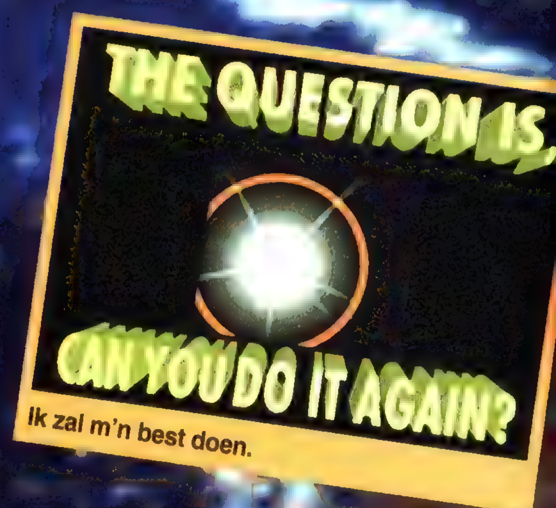
Wacht maar, jij komt ook nog aan de beurt.

OUT

Gelukkig hebben we de 21ste eeuw zonder al te veel kleerscheuren overleefd. Maar nu, terwijl de nieuwe eeuw nog jong is, kondigt zich een dodelijk gevaar aan in de vorm van Vulcan's Hammer. De Vulcan's Hammer, een asteroïde, zal inslaan op aarde en moet daarom vernietigd worden, maar helaas is dat mislukt. De enige manier om te redden wat er te redden valt, is een ruimteschip vol te laden en op zoek te gaan naar een nieuwe locatie om te leven.



Een industrieel begin is het halve werk.



Ik zal m'n best doen.

REALISTISCHE RUIMTEVAART

Outpost is een realistisch strategisch ruimtevaartspel voor de CD-ROM, waarbij het de bedoeling is dat de speler een nieuwe planeet vindt en die koloniseert. Het spel is gebaseerd op het huidige NASA-onderzoek en gaat uit van de te verwachten wetenschappelijke vooruitgang van de ruimtevaart in de volgende 50 jaar. De ontwerper van Outpost, Bruce Balfour, is dan ook van NASA afkomstig, waar hij als manager bij het NASA Ames Research Center Systems onderzoek deed naar kunstmatige intelligentie-toepassingen voor toekomstige interplanetaire sondes. Nu werkt hij voor Sierra en heeft onder andere Inca ontworpen.

MUIZEN EN ICONEN

Zoals bij bijna alle spellen van Sierra, speel je Outpost met behulp van een muis en zoals gewoonlijk is de bediening erg makkelijk. Het is een kwestie van iconen klikken en dat is maar goed ook want het spel zelf is lastig genoeg. Gelukkig heeft dit spel drie moeilijkheidsgraden: easy, medium en hard. Nieuw is dat er naast de CD ook een diskette wordt geleverd. Deze diskette heet de Outpost Launch Control Disk en wordt samen met de CD gebruikt om het spel onder Windows te installeren. Je kan daarbij kiezen voor een grote of een beperkte installatie, afhankelijk van de hoeveelheid Megabytes die je ervoor wilt gebruiken.

MENSEN OF MATERIALEN

Het spel begint met het bevoorraden van het schip. Tijdens de bevoorrading neem je beslissingen als: hoeveel mensen en voedsel neem ik mee en welke sondes? Dit is een belangrijk gedeelte want hier hangt het succes van je missie van af. Ook erg belangrijk is het selecteren van vier verschillende sterrenstelsels. Heb je deze bekeken door middel van verkenningssondes, dan selecteer je er een. Maar je kan ook de hulp inroepen van AI, de altijd behulpzame computer. Behalve dat AI sterrenstelsels voor je selecteert, geeft zij je advies aangaande zaken die met de kolonie te maken hebben. Heb je een sterrenstelsel uitgezocht of laten uitzoeken, dan kun je na het lanceren van de verschillende sondes en satellieten beslissen welke planeet je wilt koloniseren. De gelanceerde sondes en satellieten bekijken het sterrenstelsel van alle kanten, geven de planeten binnen het sterrenstelsel weer en voorzien je van alle belangrijke informatie, zoals de grootte en temperatuur. Heb je eenmaal een geschikte planeet uitgezocht, dan verschijnt er een kaartje op het scherm. Hierop staan geschikte gebieden om te koloniseren. Nu is het alleen nog zaak om een goed landingsgebied te selecteren.

SEED FACTORY

Een geschikt landingsgebied kies je door naar de kleuren van de planeet te kijken. De zwarte gebieden zijn de beste locaties. Dit zijn namelijk de meest vlakke gebieden. Verder zie je op de oppervlakte van de planeet rode diamantvormige puntjes, deze geven potentiële mijnen aan. Kies een landingsgebied voor de Seed Factory in de buurt van deze mijnen. De Seed Factory bereidt de planeet automatisch voor

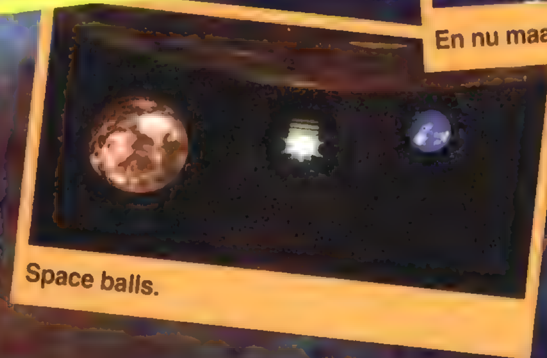
POST



Of je hebt de mensheid vernietigd.

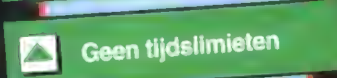

Aardig optrekje, nietwaar?


En nu maar hopen dat we in de lucht blijven.


Space balls.

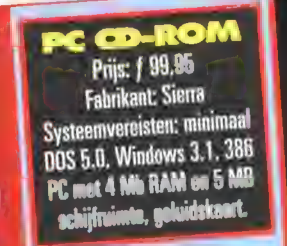


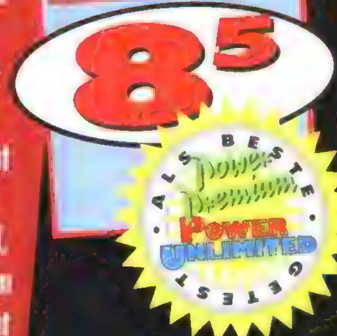












op jouw komst. Als het begin van de Seed Factory er staat dan kun je rechtsonder in het scherm gaan klikken op de planeetjes, die geven de dagen ('turns') aan. De Seed Factory bouwt zichzelf op en bevat gereedschap en robotten zoals de Robodozer die de oppervlakte egaal maakt en de Robominer voor het ontginnen van mijnen.

REBELS WITH A CAUSE

Het is aan te raden om ongeveer 20 'turns' te wachten voordat je de kolonisten laat landen, maar het is dan wel slim om van tevoren voldoende 'life support' in te laden. Om de kolonisten tevreden te houden, begin je natuurlijk zo snel mogelijk met de aanleg van allerlei voorzieningen. Doe je dit niet dan zal de moraal snel minder worden en gaan de kolonisten rebelleren of, in het ergste geval, overlijden. Huizen worden ondergronds aangelegd met behulp van de Robodigger, die aan het einde van een van de buizen van de Seed Factory wordt geplaatst en een ondergronds level maakt. Waar je rekening mee moet houden, is dat de Seed Factory 150 'turns' mee gaat, daarna moeten vervangende faciliteiten aangelegd worden. Lukt het allemaal niet en zijn de kolonisten een andere kolonie begonnen dan is er de mogelijkheid om verder te spelen met de kolonie van de rebellen. Gaat het allemaal goed en zijn de kolonisten tevreden, dan kun je eindeloos doorspelen en zelfs handelcentra's aanleggen.



Outpost is een te gek spel met enorm veel mogelijkheden. Het is vrij serieus maar er zitten wel, Sierra eigen, enkele subtiele grappen in verwerkt. Er is bijvoorbeeld in het menu een paniek-knop opgenomen, als je daar op klikt hoor je niets anders dan schreeuwende mensen. Aardig is dat je de CD ook kunt afspelen op je CD-speler, behalve het spel staat er namelijk ook een gedeelte van Holst's The Planets op. Wat ik er vooral erg leuk aan vind, is dat Bruce Balfour bij NASA heeft gewerkt en de graphics en de dingen die je doet tijdens het spelen, niet al te veel van de 'realiteit' afwijken. En juist deze echtheid doet het voor mij, geen gesodemieter met niet bestaande wezens, wapens en aanverwante artikelen!
LAURA

RAPTOR

Call of the shadows

Spellen van Apogee hebben een groot voordeel: er bestaat altijd een shareware-versie van, wat je de mogelijkheid geeft om het eerste level of het eerste onderdeel gratis en voor niets uit te proberen. Op zich de ideale manier om te beslissen of je een spel de moeite waard vindt om te kopen. Nadeel is alleen dat je dan nog niets weet over de rest van het spel. Wordt het beter, wordt het spannender, of moeilijker? Gelukkig, heb ik toch nog iets te doen als spellentester.

NIET LEZEN MAAR SCHIETEN

Wat doet het verhaal ertoe bij een klassieke 2D shoot'm up met bovenaanzicht? Wat doet het ertoe te weten dat een uiterst agressief invasieleger bezig is je vaderland te vernietigen? Wat doet het ertoe waar de vijand vandaan komt en wat kan het je schelen waarom die vijand het op jou heeft gemunt? Niets toch? Wat telt is waar de vuurknop zit, welke wapens je hebt en of het manoeuvreren een beetje soepel gaat. Dat hebben ze bij Apogee goed begrepen. Raptor heeft dan ook geen achtergrondverhaal en je krijgt geen smoesje aangereikt over de vraag waarom je de tegenstanders aan bitten moet knallen. Niet lezen dus, niet denken maar schieten tot de laatste kogel!

KIJKEN DOET KILLEN

De Raptor-wereld bestaat uit drie sectoren: de Bravo sector, de Tango sector en de Outer Regions. Elke sector wordt geteisterd door tien 'combat waves', oftewel aanvalsgolven, oftewel steeds meer en moeilijkere tegenstanders waarvan je er zo veel mogelijk moet neerknallen. Onderweg kom je allerlei bonussen tegen, variërend van extra shields en grotere wapens tot financiële hulpmiddelen waarmee je in de Hangar nog betere 'energy shields' en wapens kunt kopen. Je begint met een bedrag dat te laag is om zelfs maar het goedkoopste item (een eenvoudig extra shield) uit de wapenwinkel te kopen. Je kunt wel zonder een cent op zak kijken wat er allemaal te koop is en dat is voldoende motivatie om zo snel mogelijk het luchtruim te kiezen en de alom aanwezige tegenstanders enige honderdduizenden dollars lichter te maken, want de verkrijgbare hardware is bepaald niet goedkoop.

GELD VOOR GEWELD

Vijftien produkten zijn er in de Hangar te koop. Opvallendste wapens hierbij zijn een Power Disrupter van drie ton waarmee je vijandelijke shields tijdelijk kunt uitschakelen, de Deathray MSIL-Atlas (kosten: 9,5 ton) en het duurste wapen: een Twin Laser van 1,75 miljoen waarmee je elke tegenstander met 1 schot naar de eeuwige slagvelden blaast. Het is overigens bepaald niet eenvoudig om voldoende geld bijeen te krijgen voor een serieus wapen. Zelfs als Rookie zul je je gevechtsvliegtuig heel wat keren zien neerstorten voordat je je eerste ton bij elkaar hebt geschoten; ruimschoots voldoende voor een niet te versmaden Plasma Kanon, maar nog precies 45.200 dollar te weinig voor die sexy DM1R Psycho Rockets.



De baas van de eerste wave.



Links of rechts, dat is de vraag.

Callsign Evil Dead.



Ondertussen op Mars?



Tja, hoe leuk is het nog in deze driedimensionale tijd om een degelijke 2D shoot'm up te spelen? Hartstikke leuk als je nooit in 3D hebt gespeeld, nuttig als je iets zoekt om je lekker op af te reageren, wel aardig als je niets beters te doen hebt en goedkoop als je niet veel geld te besteden hebt en er toch eens stevig tegenaan wilt. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,5

- ▲ Snelle aktie
- ▲ Niet makkelijk
- ▼ Platte scrolling
- ▼ Antiek spelconcept met weinig variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

PC
Prijs: ƒ 84,95
Fabrikant: Apogee
Systeemvereisten: 386 of beter, 2 Mb RAM, 12 Mb schijfruimte, VGA. Joystick of PC Gamepad en geluidskaart aanbevolen.

6[5]

HOCUS POCUS

Zoals Raptor feitelijk de zoveelste variant is op het spelthema 'vliegend schieten op alles wat beweegt', zo is Hocus Pocus de miljoenste variant op het thema 'lopend over een platform schieten op alles wat beweegt'. Tja, sommige spelconcepten lijken nu eenmaal gemaakt voor de eeuwigheid. Maar is het de miljoenste keer nog steeds leuk?

STUDEREN IS ZINLOOS

Degene die deze keer lopend over een platform moet schieten op alles wat beweegt, is de tovenaarsleerling Hocus Pocus, zoon van Pigina en Slow Pocus. Hocus wil lid worden van de Raad van Tovenaars en ter voorbereiding op deze interessante positie heeft hij zich het leplazarus gestudeerd. Dat is helaas niet genoeg. Hij hoort van de Voorzitter van de Raad van Tovenaars dat hij pas lid kan worden als hij vier proeven van bekwaamheid met succes uitvoert.

SAAI SAAIER PLATFORM

De vier proeven komen heel toevallig overeen met de vier episodes waaruit dit spel bestaat, namelijk Time Tripping, Shattered Worlds, Warped and Weary en Destination Home. Al deze proeven/episodes komen erop neer dat je over een aantal vrolijk gekleurde platforms loopt, onderweg punten verzamelt door goud en juwelen op te rapen, meer punten verzamelt door allerlei kleine monstertjes neer te knallen met mini-bliksemschichten en het level afmaakt door een paar vrij onschuldig levelbaasjes neer te knallen. Af en toe kom je wat aardige bonusgoodies tegen in de vorm van flesjes met energie, lasershots (per drie tegelijk), snelvuur (eigenlijk snelbliksem) en warpflesjes die je naar onbereikbare platformdelen brengen, en weer terug. En dan zijn er nog allerlei liftjes die je brengen naar de delen die je lopend niet kan bereiken. De platforms zien er kortom zo uit als ontelbare andere platforms en vallen nergens op door originaliteit of uitzonderlijke fraaiheid.

VERLIEZEN IS MOEILIJK

Goed, de tovenaarsleerling moet dus vier proeven van bekwaamheid uitvoeren. Gek genoeg mag Hocus daarbij zelf kiezen hoe hij zijn proeven wil: easy, moderate of hard, en om het allemaal nog iets makkelijker te maken heeft de Raad van Tovenaars ook nog eens vier cheats ingebouwd waardoor je echt je best moet doen wil je dit spel verliezen. (FEELGOOD voor 100 procent gezondheid, BLAKE voor alle sleutels, BANANA voor lasershots en QUARK voor snelvuur.)



Platformspelletjes bestaan al zo lang en in zo veel smaken dat vermoedelijk iedere gamer op aarde er weleens een heeft uitgespeeld. Toch verkopen ze blijkbaar nog steeds goed, want iedere maand komt er wel een stel nieuwe platforms uit. De meesten daarvan zijn de moeite niet waard wegens een volledig gebrek aan originaliteit. Dat geldt ook voor Hocus Pocus en is extra teleurstellend omdat de meeste spellen van Apogee toch echt wel okee zijn. Kopen als je gisteren geboren bent of de afgelopen tien à twintig jaar op een onbewoond eiland hebt gezeten.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

 Lage prijs

 Zeer weinig variatie

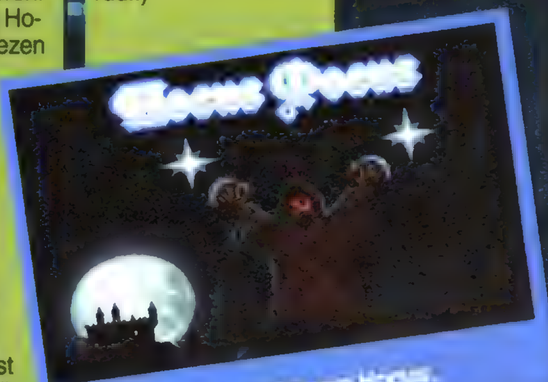
 Slappe tegenstanders

 Gaap

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE WEKEN NA AANKOOP

PC
Prijs: ƒ 63,95
Fabrikant: Apogee
Systeemvereisten: 386 PC, 560 Kb RAM, VGA, 8 Mb schijfruimte.

5



Waarschijnlijk de vader van Hocus.



Ik zag twee beren...



De andere kant op, sukkels!



Groene gedrochten gooien gele dingen.

STAR
THE NEXT G

Ik ben een authentieke Trekkie, een die-hard liefhebber van alles wat met de bemanning van het legendarische Starship Enterprise te maken heeft. Toen ik na maanden hunkeren in het bezit kwam van een nieuw Star Trek spel, spoedde ik mij dan ook onverwijld richting spelcomputer met het plan er de komende 24 uur niet meer achter vandaan te komen. Engage, mr. Crusher.



Scotty, ik mis je.

Kapitein, we hebben een tegenligge

THE FINAL SILENCE

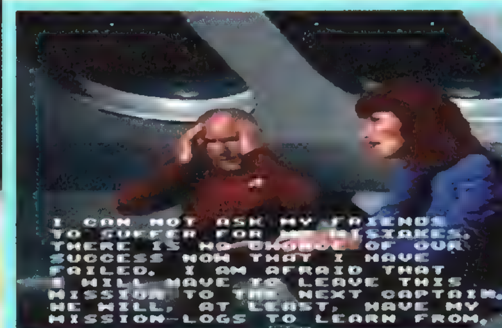
De klanken van een wel heel erg akelige uitvoering van de



Aye, Aye kapitein!

thema-muziek komen met duidelijke tegenzin uit de luidsprekers van het enorme beeldscherm dat ik voor de gelegenheid aan de MegaDrive heb gekoppeld. "Space, the final..." Huh, ik hoor helemaal geen stemmen. Zeker iets mis met de luidsprekers? Dan doe ik het zelf wel. Met luide stem zeg ik de tekst van het intro op, uit het hoofd natuurlijk.

Adam en David kijken toe met een uitdrukking van verbazing en vertedering op hun gezichten. Die rare Ben, hoor ik ze bijna denken. Ach, zij kunnen er ook niets aan doen dat ze geen Trekkies zijn. Aandachtig richt ik mijn blik weer op het beeldscherm waarop een paar planeten en sterren voorbij suizen die vaag wel wat weg hebben van het introfilmpje zoals ik dat ken van televisie. Met tegenzin moet ik constateren dat het spel-intro nergens op lijkt maar nog steeds heeft mijn enthousiasme de overhand. Je moet een spel toch niet beoordelen op het introfilmpje. Sterker nog, meestal betekenen waanzinnig mooie intro's dat het spel zelf weinig voorstelt. Hoopvol draai ik de redenering om.



Ooh, m'n arme kale hoofd doet zo'n zeer.

DOKTER IN DISTRESS

Ah, ik ben op de brug aangekomen. Na een snelle rondgang langs de meest cruciale afdelingen van het sterreschip beantwoord ik het 'hailing' signaal dat zojuist is binnengekomen. Dokter T'Laris, een archeoloog van de Federatie die onderzoek doet op Codis Nu VI, meldt dat ze zojuist een Romulan-schip in de buurt heeft opgemerkt. Romulans in Federatie-ruimte, dat betekent rottigheid. Snel ga ik naar de Ready Room om daar van een zwijgende foto van Kapitein Picard te horen, of liever te lezen te krijgen wat ik al vermoedde: "Set course for Codis Nu VI." Eigenaardig, nog steeds geen stem gehoord. Zou het dan toch niet aan de luidsprekers liggen? Nou ja, nu heb ik even geen tijd om me daarover druk te maken. Dokter T'Laris heeft hulp nodig!

AKTIE?

Een paar passerende lichtvlekken op het Main Screen maken me duidelijk dat de Enterprise reeds onderweg is. Plotseling verschijnt een Romulan-schip in beeld. Tijd voor de eerste echte aktie? De gezagvoerder van de Romulans laat weten dat ze op een humanitaire missie zijn waarover ze echter geen details kunnen prijsgeven. Een humanitaire missie, van Romulans zeker. Een Romulanitaire missie zal



TREK: ENERATION

Echoes from the past

hij bedoelen. Zonder aarzelen ga ik naar Tactical en geef Number One de opdracht onverwijld fasers en foton-torpedo's af te vuren. Verbaasd zie ik op een 'combat viewscreen' dat uit de jaren zeventig lijkt te stammen, hoe de Romulans razendsnel rondjes draaien om de Enterprise. Nooit geweten dat ze zo snel waren, en zo sterk, want zelfs na een tiental voltreffers geeft het Romulan-schip geen krimp. De Enterprise daarentegen is inmiddels zwaar beschadigd. Na een tweede tiental voltreffers van mijn kant is het Romulan-schip nog steeds volop in beweging, terwijl ik de mededeling in beeld krijg dat de Enterprise z'n missie niet kan voortzetten zonder hulp van Starfleet. Met ongeloof zie ik toe hoe het spel opnieuw start.

GEEN SMOESJES

Weer het magere introfilmpje, weer het woordenloze intromuziekje en weer de hailing van Dokter T'Laris, die nog steeds 'in distress' is. Halverwege het reisdoel duikt weer het Romulan-schip op, maar deze keer wacht ik de smoesjes van de Romulans niet af en open direct het vuur. Een minuutje later heb ik de Romulans naar hun eigen hemel geschoten, al is de Enterprise er ook deze keer niet zonder metaalscheuren vanaf gekomen.

Ik ben inmiddels bij Codis Nu VI aangekomen. De sensoren registreren niets bijzonders en ik beam een away team naar beneden onder leiding van Number One vergezeld van luitenant Worf en twee ensigns. Niet onder de indruk van de knullige werking van het Transporter Deck zie ik hoe het team op de planeet aankomt waar ze direct worden beschoten door een stel zwaarbewapende Romulans. Dat wil zeggen, ik gok dat het Romulans zijn, want de ielige poppetjes in beeld zijn te klein en te vaag om ze met zekerheid te kunnen identificeren. Net als hun schip zijn deze Romulans keihard. Meerdere keren tref ik ze met m'n faser vol op de borst, maar het doet ze niets. Lijdzaam zie ik toe hoe Number One zwaar gewond naar de ziekenboeg wordt gebeamd waar hij snel en vakkundig wordt opgelapt door Dokter Crusher. Merkwaardig dat met Riker ook de rest van het away team is teruggebeamd. Ik vervang Riker door Data en stuur het team opnieuw naar de planeet. Deze keer zijn ze meer succesvol, al is het op het nippertje. Tijd om op zoek te gaan naar T'Laris, de dokter in distress.

RAPPORT

GRAPHICS	6,0
GELUID	5,0

- ▲ Voelbekvende verpakking
- ▼ Geen holo-deck
- ▼ Te veel stilstaande beelden
- ▼ Frustrerende gameplay

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: f 189,-
Fabrikant: Sega

5⁸





Star Trek is een SF-serie die zich naar mijn onbescheiden mening bijzonder goed leent voor een spannende spelversie. Het reizen door de ruimte, het holodeck, de ruimtegevechten, de gevarieerde tegenstanders en de talloze onbekende ruimtemysteries, het zijn stuk voor stuk ingrediënten die garant zouden kunnen staan voor een waanzinnig tof spel. 'Zouden kunnen staan', want in dit geval is dat nadrukkelijk niet gebeurd. Als Chie O'Brien mee had gedaan (wat hij dus niet doet!) had ik hem na urenlang spelleed toe willen schreeuwen: Beam me away, mister O'Brien, there's no intelligent life in this game. BEN



TREKKIES

De populairste science-fiction televisieserie aller tijden is ongetwijfeld Star Trek, The Next Generation. De serie heeft in de 26 jaar van z'n bestaan zo veel enthousiaste fans gekregen dat die fans zelfs een aparte naam hebben gekregen: Trekkies.

Hoewel een willekeurige Star Trek-aflevering voor een niet-ingewijde waarschijnlijk bizar en ongeloofwaardig zal overkomen, is de intelligentie en geloofwaardigheid waarmee de technologie uit de 24ste eeuw wordt afgebeeld, juist een reden van het succes van de serie. De ontwerpers van de Enterprise, Rick Sternbach en Mike Okuda, zijn dan ook bijzonder kritisch in hun werk. Een aantal van de technische gadgets die door de beide ontwerpers zijn bedacht, bestaat inmiddels echt: medische hyposprays (de spuitbussen die verzorgers tevoorschijn halen als er weer eens een slachtoffer op het voetbalveld is gevallen), opvouwbare draadloze satelliettelefoons (in de serie 'communicators' genoemd, in het echt 'cellular phones' geheten), en tot slot de draagbare computers waarop je 'schrijft' met een speciale pen (in de serie de Personal Acces Display Device, in het echt een PDA, een Personal Digital Assistent).

3000 SCRIPTS

Minstens zo kritisch als de ontwerpers, zijn de schrijvers van de serie. Zomaar een script voor een aflevering uit de mouw schudden is er niet bij, al was het maar omdat zo'n verhaal moet kloppen met de dingen die in het verleden zijn gebeurd, geen problemen voor toekomstige afleveringen mogen veroorzaken, moet passen in de 24ste eeuw, in overeenstemming moet zijn met de karakters van de diverse bemanningsleden en ga zo maar even door. Star Trek is dan ook berucht om de vele scriptschrijvers die de eisen en de stress niet aankunnen en soms al na een paar dagen ontslag nemen of worden ontslagen. Daarnaast krijgt de script-coördinator van de serie, Eric Stillwell, per jaar zo'n 3000 scripts opgestuurd van fans.

STAR SOAP

Ondanks het grote succes van de serie en het voor een televisieserie enorme budget, zien de makers van Star Trek zich soms toch gedwongen om goedkope afleveringen



Taal-Trekkies

'taH Pagh Tahbe' is Klingon voor de bekende uitspraak van Shakespeare 'To be or not to be'. De meeste Trekkies wisten het waarschijnlijk al een tijdje: Klingon is een echte taal. Speciaal voor de serie is een Klingon-taal ontwikkeld door het Amerikaanse Klingon Taal Instituut. Dit instituut heeft inmiddels zo'n 750 leden die tot doel hebben het Klingon zo te perfectioneren dat je het werkelijk als taal kunt gebruiken. Het eerste Klingon woordenboek (Klingon-Engels) is al in voorbereiding en het is de bedoeling dat er al volgend jaar een gedrukt exemplaar verkrijgbaar zal zijn. Du'LHchoHmoH mlv vam Ha'DlbaH nuqDaq yuch Dapol!

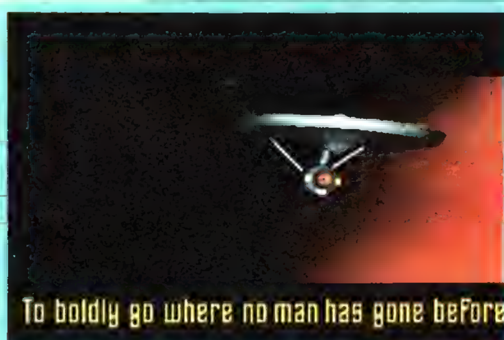


Echte Trekkies hebben natuurlijk een StarTrek-tattoo



S RULE OK!

te maken die zich helemaal aan boord van de Enterprise afspelen. Wanneer daarbij dan ook nog eens meer het innerlijke leven van de bemanningsleden dan de 'strange new worlds' worden geëxploreerd, heeft de serie wel wat weg van een zogenaamde 'soap opera'.
Jonathan Frakes (William Riker) geeft toe dat Star Trek soms een hoog soap-gehalte bevat, maar hij ontkent dat dit een slechte zaak is. 'Er is niets mis met soap opera's. Ze behandelen vaak serieuze onderwerpen als AIDS, verkrachting, misdaad, politiek. Ik wou dat wij ons daar ook veel meer mee bezig hielden -hoewel het niet onze taak is om overal commentaar op te geven. Star Trek moet het publiek vermaken en ik denk dat dat aardig lukt.'
Agreed!
BEN



Star Trek-games

Hoewel de televisieserie alle ingrediënten in zich heeft voor een bijzonder mooi en goed spel, wil het de spelfabrikanten op de een of andere manier maar niet lukken om dat bijzonder mooie en goede spel ook daadwerkelijk te maken. Wat is er op het ogenblik allemaal verkrijgbaar? Om te beginnen is er TNG voor de Game Boy en de NES (zie PU nr 3 en 5 1993). De 8-bitter is helaas erg slecht, vanwege de zelfs voor die verouderde systemen gebrekkige graphics, het vrijwel geheel ontbreken van geluid en de ongeïnspireerde gameplay waartoe het spel uitnodigt. De handheld-versie is wel aardig, als je tenminste het holo-deck script aanvaardbaar vindt voor een zwart-groen schermpje van zo'n drie bij vijf centimeter en een processor die niet eens krachtig genoeg is om een magnetron te kunnen activeren.

PC

De 25ste verjaardag van Star Trek werd op de PC gevierd met The 25th Anniversary en niet lang daarna nog eens dunnetjes overgedaan in Judgment Rites (zie PU nr 3-'94). Beide games zijn zo'n beetje de beste Trekkie-games voorhanden, al zal menig speler zich hebben verbaasd over de lange momenten van stilte die de geluidskaart vooral bij Judgment Rites te verwerken kreeg. Over mijn teleurstellende ervaringen met Echoes From The Past, dat pas geleden uitkwam voor de MegaDrive en de SNES, heb je op de vorige pagina's kunnen lezen.

VERWACHT

Gelukkig zitten er nog een stel nieuwe Trekkie-games aan te komen. Ook hiervoor zijn de verwachtingen hoog gespannen, want als Trekkie blijf je toch, ook tegen beter weten in, hopen dat vroeg of laat iemand een Star Trek-spel maakt dat wel okee is. Noteer de volgende titels maar alvast in je agenda: A World For All Seasons van Spectrum Holobyte voor de 3DO, Deep Space Nine voor de MegaDrive en de SNES, en vooral Star Fleet Academy -The Starship Bridge Simulator, waarin je als beste van de klas moet eindigen door het Kobayashi Maru-scenario met goed gevolg te doorlopen, een scenario waarin je wordt geconfronteerd met een gloednieuwe Klingon-planeet!
Technisch het verst ontwikkeld zijn de produkten die Horizon Entertainment in St. Louis, USA op het ogenblik aan het maken is in samenwerking met filmgigant Paramount. De twee bedrijven werken op het ogenblik aan een Starship Enterprise VR-omgeving, compleet met holodeck, transporters en brug. Het eerste produkt dat deze samenwerking heeft opgeleverd, is een Star Fleet recruteringsfaciliteit, waar arcade-bezoekers 'cadet training' kunnen krijgen.
Het allerbeste Star Trek-spel tot nu toe is evenwel helemaal geen computerspel maar een gezelschapsrollenspel uit de serie 'How To Host A Mystery' getiteld Star Trek TNG 'The Orb of Knowledge' (Besproken in PU nr 4-'93). Hoewel er bij dit rollenspel geen sprake is van graphics en geluid, is de gameplay van dit rollenspel zo ontzettend goed dat het echt jammer is dat je het in principe maar één keer kunt spelen.



HEX

Fantasy Adventures waren tot nu toe vooral populair bij een bepaalde groep gamers die zich, na maanden of jaren van geconcentreerde oefening, meester hadden gemaakt van het stugge jargon dat zo onlosmakelijk met dat soort adventures verbonden lijkt. De onafzienbare hoeveelheden statistieken in de vorm van 'experience points', 'hit points' en tig andere puntensoorten, in combinatie met de niet altijd voor de hand liggende bediening, waren voldoende om iedereen af te schrikken die weleens zo'n adventure wilden uitproberen. Maar met de komst van HEXX zijn er een paar dingen veranderd, ten goede wel te verstaan.

AKTIE-ADVENTURE

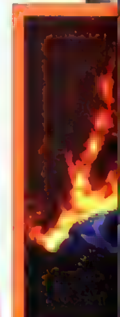
Wat er dan zo anders is aan HEXX? Welnu, wat dacht je van een 3D-perspectief zoals dat bekend is van Wolfenstein en Doom, naar keuze op driekwart of full screen formaat? Een bediening die na enige oefening als 'eenvoudig' is te omschrijven? Een speldoel dat niets aan duidelijkheid te wensen overlaat? En dat alles vergezeld van redelijk aardig klinkende geluidseffecten? Al deze onderdelen maken van HEXX een adventure dat eindelijk ook leuk is voor diegenen die de afgelopen jaren niet dag in dag uit hebben geavontuurierd tot ze er dood bij neervielen.

Ondanks al deze positieve eigenschappen staat HEXX op slechts twee diskettes, wat niet betekent dat je geen waar voor je geld krijgt maar wel dat de programmeurs gewoon hun best hebben gedaan om zo zuinig mogelijk om te springen met de beschikbare ruimte.


...Mijn vrienden, geloof ik.


Bid of sterf!


Hier leven de doden opnieuw.


Ja mene...

JOYPAD-ADVENTURE

Maar wat zijn nu de nadelen van HEXX, hoor ik jullie al argwanend vragen. Goed, het is nog niet allemaal perfect. Zo zie je bijvoorbeeld geen zwaard in je handen als je een zwaard selecteert (je aanwijspijltje verandert namelijk in een zwaard) en lichamen van verslagen tegenstanders blijven niet gewoon liggen, maar verdwijnen op onverklaarbare wijze met een flits naar een onbekende plaats. Verder is de wereld van HEXX behoorlijk plat, dat wil zeggen, je kunt geen trappen op- en aflopen. Het grootste nadeel vond ik eigenlijk nog dat er geen optie is om HEXX met een joystick of liever nog een joypad te spelen. (Eigenlijk een groot compliment, in aanmerking genomen dat dit een fantasy adventure is...)

GODEN-ADVENTURE

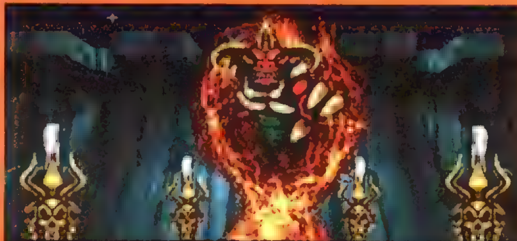
O ja, het verhaal. In een niet bij name genoemde 'Realm' hebben alle plaatselijke tovenaars trouw gezworen aan één van de vier Grote Goden, die in ruil voor deze trouw de tovenaars helpen bij het in stand houden van hun macht. De vier Goden die op deze manier in harmonie heersen over de Realm zijn Grisslem, de God van Aarde, Angrath, de Drakengod (ook wel bekend als de Bloedgod), Shaspuok, de Heerser van de Nacht en Xtaltic, de God van Chaos. De Wizard, een tovenaar die verder anoniem wenst te blijven, is niet van plan aan een bepaalde god trouw te zweren, liever houdt deze trouweloze onverlaat zich bezig met het treiteren van de plaatselijke bevolking door bijvoorbeeld luizenplagen op hen af te sturen of hun koeien te besmetten met een ernstige vorm van winderigheid.

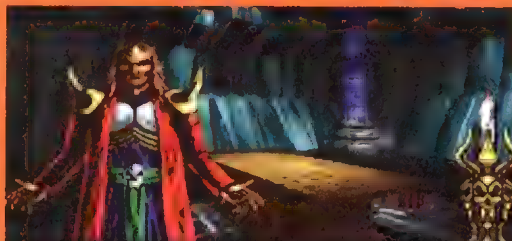
Al snel zijn deze pesterijen niet meer voldoende voor de naamloze Wizard. Hij heeft geproefd wat macht is en nu wil hij meer, veel meer. Door al zijn boze energie te concentreren slaagt hij erin de vier Grote Goden te verbannen naar Dromenland. Nu is een god een wezen dat je niet zomaar naar believen naar een andere wereld kunt verbannen, ook niet in de magische wereld van de Realm. Daarom sloot de Wizard de 'spirituele essentie' van de Goden, zeg maar datgene wat een god tot een God maakt, op in vier Heilige Talismannen. Deze vier talismannen verspreidde hij vervolgens over de vier hoeken van de door monsters bevolkte dungeons van de Realm.

GEK OF HELD

Niets stond de Naamloze nu nog in de weg, hij zou de bewoners van de Realm tot in de eeuwigheid blijven zieken met zijn misplaatste grappen en vervelende ongein. Niets, behalve... een held of een gek die de vier Talismannen zou durven op te sporen om ze weer bij elkaar te brengen. Alleen dan zouden de verbannen goden terug kunnen keren om hun goddelijke taken in de Realm weer naar behoren te kunnen uitvoeren.

Heresy of the Wizard











Die held of gek die de Realm moet redden mag drie vrienden meenemen die hem of haar met raad, maar vooral met daad terzijde zullen staan. Je hebt overigens het meeste aan deze vrienden (maak een keuze uit vier Warriors, vier Wizards, vier Rangers en vier Assassins) als je ieders geldvoorraad in een gezamenlijke pot doet en dat geld vervolgens alleen maar besteedt aan de uitrusting van de leider van je heldenploeg.

Deze zal zodoende veel sneller krachtig genoeg zijn om de meeste tegenstanders die je in het begin tegenkomt, om zeep te helpen. Dat zal de reisgenoten de tijd geven om ook voldoende overlevingsmiddelen te vergaren. Let er wel op dat je reisgenoten voldoende te eten krijgen, want zonder geld kunnen ze wel een poosje door de dungeons dwalen, maar zonder eten zijn ze, net als gewone mensen, absoluut kansloos.



Dit is een adventure zoals ik die in de nabije toekomst vaker hoop te spelen. Dungeons en monsters bekijken in 3D, deuren openen die voor anderen gesloten blijven, heilige Talismannen vinden om daarmee een stelletje goden te bevrijden, avonturieren zonder uitputtende statistieken of een akelig ingewikkelde bediening en zonder een loodzware handleiding te moeten doornemen, allemaal dingen die van HEXX ook nog eens een adventure maken dat ook niet-avonturiers met veel plezier zullen spelen. Echt de moeite en het geld waard.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,5

- ▲ 3-dimensionaal
- ▲ Eenvoudig te bedienen
- ▲ Aktie en avontuur
- ▼ Beetje simpel verhaal

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

PC
Prijs: ƒ 119,-
Fabrikant: Psychnosis
Systeemvereisten: minimaal 286 PC, 455 Kb RAM (zonder geluid), 1 Mb EMS (met geluid), 4 Mb schijfruimte. Muis en geluidskaart aanbevolen.

8⁵

ALS BESTE GETEST · Power Premium · POWER UNLIMITED

KNIGHTS OF THE ROUND

Knights of the Round speelt zich af in het middeleeuwse Engeland, waar koning Arthur uit alle macht probeert zijn koninkrijk in stand te houden. Burgeroorlogen en mislukte oogsten hebben het rijk op de rand van de afgrond gebracht. Zelfs de grote koning Arthur, met zijn moedige ronde tafel ridders, staat machteloos. Ten einde raad vraagt Arthur de tovenaar Merlijn om advies. Deze vertelt hem dat alleen de lang verloren Heilige Graal met zijn magische krachten de totale vernietiging van Arthur en zijn koninkrijk nog tegen kan gaan. Zo begint de zoektocht naar de mysterieuze kelk.



Kies je ridder



Percival en Arthur tegen wat soldaten.



Fat man's dead, two to go...



Percival tegen de Swordman of Bradford.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,0

- King Arthur
- Percival en Lancelot
- Lekkere bediening
- Two player option

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 179,-
Fabrikant: Capcom

8

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

DE GODDELIJKE BEKER

Al sinds mensenheugenis doen er verhalen de ronde over het al dan niet bestaan van de Heilige Graal. Dit is de beker die Jezus zou hebben gebruikt tijdens het laatste avondmaal en waarin later, bij zijn kruisiging, zijn bloed zou zijn opgevangen. Een goddelijke beker als het ware. Vanaf het begin van onze jaartelling ontbreekt echter ieder spoor van de Graal en werden de verhalen over de mysterieuze krachten ervan alleen maar sterker. Met de Middeleeuwen als hoogtepunt.

ONE LAND, ONE KING!

Koning Arthur, met zijn trouwe vrienden en ronde tafel ridders Lancelot en Percival, moeten de Graal dus zien te vinden. Een zoektocht die hen naar alle uithoeken van het land, tot ver buiten het koninkrijk zal brengen. Maar koning of niet, Arthur en zijn metgezellen stuiten op grote tegenstand van ranzige en derderangs hertogen, tovenaars, mutanten en hun soldaten. Miezerige figuren die er alles voor over hebben om Arthur en zijn koninkrijk ten gronde te richten.

OP LEVEN EN DOOD

Knights of the Round leidt het trio door zeven stages, van 'A village on Fire' tot en met 'Knights in a strange Land'. In al deze verschillende gebieden lopen ze in hinderlagen en staat een Boss te wachten om ze een kopje kleiner te maken. En vechten moeten ze, op leven en dood, want in die donkere eeuwen kende men het woord genade nog niet.



Ik vind het altijd leuk om te zien dat een legende, in dit geval een deel uit het Arthurverhaal, wordt verwerkt in een computer spel. In Knights of the Round kun je als speler in het harnas kruipen van bijvoorbeeld Arthur zelf! Grijpen die kans! En daarnaast is Knights of the Round een perfect uitgewerkt platform-vecht spel. De zwaarden vliegen om je oren, de bediening is fantastisch en het verhaal spreekt tot de verbeelding. Holy Grail, here we come!

THOMAS

ROCKO'S MODERN LIFE
Spunky's Dangerous Day

Net als het eveneens in deze PU besproken Eek the Cat, is Rocko's Modern Life een puzzelspel waarin je ditmaal een nietsvermoedende hond van de ondergang moet redden. Dat is trouwens niet de enige overeenkomst, want beide spellen zijn gebaseerd op een cartoonserie die hier niet te ontvangen is.

PIESEN IS HET DOEL

Rocko is een wallaby, een kleine Australische kangoeroe. Zijn hond Spunky heeft een keer een TV op z'n kop gekregen en is sinds die tijd niet meer een van de slimsten. Rocko moet hem dan ook constant beschermen tegen allerlei onheil. Het spel bestaat uit vier levels, die ieder in vier lange sublevels zijn onderverdeeld. Aan het eind van ieder sublevel wacht een gouden brandweerkraan, waar Spunky dolblij zijn behoefte tegenaan doet. Voordat het zover is, moet je er echter wel even voor zorgen dat hij zijn doel bereikt.

AFLEBBEREN

De levels worden voorafgegaan door een korte animatie, waarin je kunt zien hoe Spunky in de problemen komt. Gelukkig is Rocko een stuk slimmer en atletischer dan Spunky. Hij kan springen, bukken, slaan, schoppen en voorwerpen oprapen of juist laten vallen. Ook kan hij Spunky eventjes oprapen (waarvoor Spunky hem dolgelukkig aflebbert) en hem de andere kant opsturen. Al die vaardigheden heeft hij ook hard nodig om alle puzzels op te lossen die het duo onderweg tegenkomt. Zo zijn er diverse vijanden die het op Spunky gemunt hebben, zoals een eenogige pelikaan, krankzinnige giraffen, een alligator met een stinkend vriendje en krabben. Ook zag ik tot mijn verrassing dat onze eigen eindredakteur een rol heeft gekregen als Ed Bighead (grapje Ed, niet slaan!). Verder moet je natuurlijk ook de buldog Earl, op hol geslagen apparaten zoals wasmachines en grasmaaiers, een met pijl en boog uitgeruste sok en de Vuilnisrat met z'n tractor niet onderschatten. De meeste vijanden kun je uit de weg ruimen met een welgemikte schop, klap of zwaai met je lange staart.

PUZZELS

Om de puzzels op te lossen, heb je meestal een bepaald voorwerp nodig. In het strandlevel kun je bijvoorbeeld strandstoelen gebruiken om Spunky naar een hoger gelegen platform te torpederen, terwijl je in het vuilnislevel goed moet uitkijken naar schakelaars die lopende banden activeren. In het derde level krijg je te maken met tuinsproeiers waarmee je Spunky omhoog kunt laten gaan, terwijl in het laatste level ventilatoren een belangrijke rol spelen. Daarnaast kun je Spunky helpen door hem op het juiste moment een voorwerp te geven, zoals ballonnen die hem de lucht in laten vliegen, chili peppers die hem over het scherm laten razen en botten die hem tijdelijk afleiden zodat je even na kunt denken over een puzzel.


Lekker plassen op de brandweerkraan.


Die pelikaan zal me toch niets doen?


Getver, hou op met dat vieze gelebber!

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 6

- ▲ Mooie graphics en animatie
- ▲ 16 afwisselende levels Leuke puzzels
- ▼ Soms frustrerend moeilijk
- ▼ Zwak geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: Viacom

7 9



Rocko en Spunky hebben veel weg van Ren en Stimpy, althans qua uiterlijk en humor. Het spel zelf is beter te vergelijken met Eek the Cat. Rocko's Modern Life is echter een stuk moeilijker (zelfs op het makkelijke niveau) en daarom vooral geschikt voor echte doorzetters. Er zijn namelijk regelmatig momenten dat je echt niet meer ziet hoe je verder moet en dan zit je zo een uur naar het scherm te staren. Het is dan natuurlijk wel een kick als je dan opeens de (achteraf voor de hand liggende) oplossing ziet.

RENE

PINK GOES TO HOLLYWOOD

Pink ging afgelopen maart op de MegaDrive al naar Hollywood. Uitoraard kon het niet lang duren of mister cool cat moest en zou zijn debuut maken op de SNES. Nu is het dan zover. Pink Panther probeert opnieuw het witte doek te veroveren.

KILLER MUIZEN

Pink zou de panter niet zijn als hij het leven van zijn rivaal inspecteur Clouseau niet constant verzuurde. Tijdens een scène met de oudgediende op een MGM set in Hollywood schopt de kat alles in de war. Clouseau is razend en zet alles op het spel om te voorkomen dat Pink filmster wordt.
Een mini-Pink doet alsof z'n neus bloedt en wandelt kalmpjes door een enorm huis vol met geheime gangen. Killer-muizen, groter dan de panter zelf, hebben het echter op Pink gemunt. Pink moet daarom spaarzaam omgaan met de vijf levens (zeer ongebruikelijk voor katachtigen) waarover hij beschikt. De muizen mogen dan wel groter zijn maar Pink gebruikt een spuitbus vol verdelger waarmee hij z'n tegenstanders uitschakelt. Ondertussen verzamelt hij fiches die hem toegang kunnen verschaffen tot geheime deuren die op hun beurt weer naar andere filmsets leiden. Natuurlijk moet Pink het nodige spring, klim, kruip en renwerk verrichten om te ontsnappen aan de wraak van Clouseau.

TRUCENZAK

Pink blijft echter kalm. Of het nou onvriendelijke eskimo's en ijspgels in de Pink chill zijn of krokodillen, dinosaurussen en apen in Jungle Pink, zijn hartslag zal niet versnellen. Wordt hij toch in het nauw gedreven dan is er altijd nog de zak met onderweg verzamelde trucjes. Een stoplicht zal de vijand doen verstijven, een pneumatische hamer ramt de belager voorgoed de grond in, een slaghoedje laat de tegenstander uit zijn vel springen en de vliegemepper behoeft geen nadere uitleg. Kortom, Pink is uiterst vindingrijk en een knap goochelaar die, mits goed getimed, zijn vijanden weet te verslaan of te omzeilen. Truukjes en bot geweld werken echter niet altijd. Soms kan alleen poen de oplossing brengen. Pink kan vijf verschillende fiches verzamelen die alle op een ander manier het dilemma oplossen. Zo zal een tolbetaling een brug, een trap, een haak, een paraplu of vliegend tapijt te voorschijn toveren waarmee Pink nieuwe sets binnenwandelt.

RAPPORT

GRAPHICS 8,7

GELUID 7,9

▲ Vermakelijk

▲ Mooie graphics

▼ Iets te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 159.-
Fabrikant: Tecmagic

7⁹



Pink op de SNES zal waarschijnlijk nooit een superster worden maar hij speelt in ieder geval een gedegen bijrol. De graphics zijn soepel, gevarieerd en amusant. Enerzijds is het spel een tikje te makkelijk, anderzijds beschik je over vrij weinig levens dus foutjes zijn al snel fataal. Kortom een redelijk vermakelijk spel.

DAVID



Pink the Robin Hood.



Nachtelijke avonturen.



Rotkatten.



Met telgeld kom je nog eens ergens.

THE PIRATES OF DARK WATER

In de natte wereld van de Mer drijven grote mysterieuze vlekken met donker water. De vlekken consumeren alles wat er mee in aanraking komt. Wat de vlekken precies zijn, weet niemand. De duistere kracht van het donkere water neemt langzaam maar zeker de wereld over. Maar zoals altijd in een platformsprookje is er hoop op redding. En die hoop ben jij in de gedaante van Ren, de erfgenaam van de troon van Octopon.

GEVAARLIJKE ZOEKTOCHT

Ren moet de hoge zeeën bedwingen om de 'schat van de regels' te bemachtigen en zo een halt toe te roepen aan de kracht van het donkere water. Op zijn reis ontmoet hij de ex-piraat Ioz, Tula, een schoonheid en avonturierster en de aap-vogel Niddler. Deze zullen Ren bijstaan in zijn zoektocht naar de verloren schatten. Zonder gevaar is het avontuur niet. De Piraat Lord Bloth zwalkt over oceanen en onze vrienden zullen met hem een strijd op leven en dood moeten leveren. Bovendien verbergen de diepe wateren bloeddorstige monsters die het op de avonturiers gemunt hebben.
De helden zullen per level een schat moeten vinden. Lukt dat, dan zal de vrede terugkeren en het donkere water onder controle gebracht kunnen worden.

MAGIE

Jij kiest bij het begin van het spel één van de helden. Ieder karakter heeft zo z'n persoonlijke eigenschappen. Tula, bijvoorbeeld beschikt over intelligentie en speciale elektrische krachten om haar vijanden te bestrijden. Ioz is een nogal nukkige opportunist met piraten ervaring die krachtig uit de hoek kan komen met zijn drakenboog. Ren daarentegen heeft een goed gevoel voor humor en prikt zeer accuraat met zijn dolk op de vijand in. Dat is ook wel nodig want hij beschikt slechts over drie levens. Alle drie beheersen een eigen, unieke Special Attack move. Wapens kunnen onderweg worden verzameld door bepaalde vijanden uit te schakelen. Het arsenaal wordt gespekt door kooien die extra wapens verbergen, aan gort te hakken. Mochten de wapens en special attacks niet voldoende zijn om uit handen van de vijand te blijven dan kan de held zich vergrijpen aan magische middeltjes. Het zwaartekracht elixer laat de held een stuk verder springen dan normaal, het steen elixer bevriest de vijand voor korte tijd, de schild magie beschermt tegen aanvallen en de vortex magie omwikkelt de held in een soort beschermende koepel waardoor hij wel kan aanvallen maar niet geraakt kan worden. Harten vermeerderen de energie en voedsel versterkt de gezondheid van de held. Kortom, weer het zoveelste platform spel zonder originaliteit.


Wat een lelijk beestje.


Rot kereltje


Een lift in de jungle?



Een wereld vol avontuur, op 't eerste gezicht.

RAPPORT

GRAPHICS 7,3

GELUID 7,9

 Saai

 Veel te makkelijk

 Domme vijanden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 169,-
Fabrikant: Sunsoft

5⁸



Pirates of the Dark Water biedt niets nieuws en is bovendien veel te gemakkelijk. De vijand ontbreekt het aan enige vechtlust en helemaal aan hersenen. Ze lopen allemaal een beetje heen en weer en overleven is een kwestie van even wachten tot de sukkel zich omdraait. Hakken, trappen en steken luidt vervolgens het simplistische motto. En voor de rest? Ouwe Koek! DAVID

STUNT R

Op het menu deze maand: Stunt Race FX, gemaakt door Shigeru Miyamoto, het creatieve genie achter Nintendo's klassiekers Mario, Zelda en Starwing. In de cartridge van het spel zit de vermaarde FX chip, officieel de Mario chip geheten, nu 30% nieuwer, beter en sneller. Weet Nintendo met deze twee troeven, van het uitgekauwde race genre nog een smakelijke videogame te bereiden? You betcha!

LIFE IN THE FASTER LANE

In de glorieuze traditie van Nintendo hebben de racebolides natuurlijk persoonlijkheden gekregen. Geen naampjes maar boven de glanzende carrosserieën prijken levendige oogjes die meetollen met het tumult van het grovere bots-, bocht- en buitelwerk. De vier vehikels waar je uit kan kiezen, zijn een wrede Four Wheel Drive (4WD) met een rotsvaste wegligging door de reusachtige tractorbanden maar een trage topsnelheid; een speedy motor, de 2WD, met razendsnelle acceleratie en angstaanjagende vaart maar nauwelijks controle; de Coupé voor de racer die een beetje van alles wil met beheersbaar bedieningsgemak. En tenslotte is daar het supersonische F-Type, een opgewonden standje die het asfalt het liefst met 225 kilometer per uur opslorkt. Om met een sierlijke boog door de vangrails heen te breken en in de oceaan te pleuren.

VIRTUAL VERSTAPPEN

Onder de B knop zit het vette gaspedaal. De pro vergeet uiteraard ter plekke de rem-functie van de A-knop: maar als achteruit komt-ie soms van pas wanneer een heuvel teveel in de weg staat. De natuurlijke racer neemt een bocht door het gas af en toe los te laten (en bij het uitkomen vol op de geliefde B te zitten). Y is lekker; een metertje vol turboboost, vooral heuvelopwaarts te gebruiken of om een tegenstander van de weg te bommen. Boven het wegdek hangen blauwe kristallen die de boostpower aanvullen, het zeldzame groen geeft bonusseconden. De roze 'goodies' herstellen de schade die het betere ruige race werk oplevert. Zoals bij het letterlijk total loss raken als je tegen een bergwand opknalt. Alleen de angstvallig knipperende ogen resteren dan nog, waarna alle onderdelen van de wagen weer aan elkaar vliegen. De motor rookt hevig wanneer de 'damage' meter te drastisch teruggelopen is; à la Starwing vult het scherm zich karmijn rood wanneer m'n Verstappen-gedrag te lang voortduurt.

MEER IS BETER

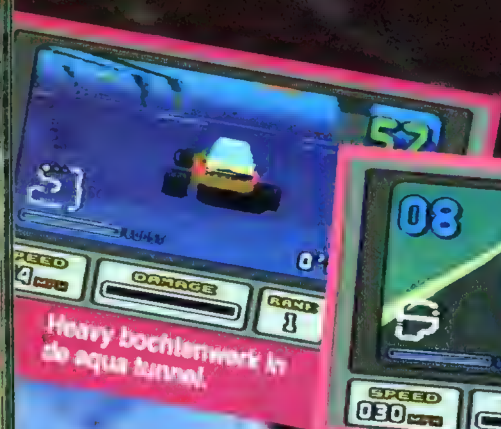
Er wachten maar liefst 15 verschillende circuits. En niet het 'middle of the road' parcours dat de modale racer gewend is. Wel eens een zeemeeuw op de console voor de autoruit zien wegfladderen? Een horde paarden? Een DC 10? Op den duur verbaast niks meer in Stunt-Race FX.

De derde race van de 'Novice' serie: de bonusgame. Geen brullend PK-monster aan de startlijn maar een vrachtwagen waar de racekar ingereden wordt. Gelieve dit bakbeest met chirurgische precisie door nauwe poortjes te rijden in ruil voor bonificatie-seconden. Voorwaar niet simpel.

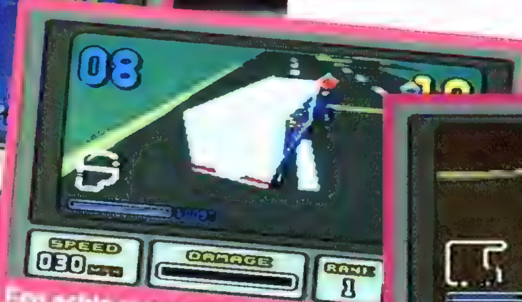
Iedere wedstrijd in de novice, expert en mastermode, kent z'n eigen bijzonderheden. Buitelingen door glooiende halfpipes boven water: één stuurfout en "Splash". Een serie onmogelijke chicanes achter elkaar, gevolgd door een woeste tarzanbocht, aangevuld door een wurgende haarspeldbocht. Rotsblokken die voor de bumper neervallen, mist, sneeuw, een draaiende tunnel gevuld met water; kortom, een arsenaal aan vrolijke ontberingen.

SIG GECROSSED!

Zo'n proefcartridge die we via Nintendo ontvingen van Stunt Race FX, ligt altijd heerlijk maagdelijk in de hand. Nog maar enkele mensen in Europa hebben het spel in handen gehad. En hebben hun eerste ronde records achtergelaten in het geheugen. Ene SIG staat er, toch niet de Siegfried van Big 'N' uit NewGuinee? Op zijn tijden richt ik mij, race na race. Totdat de laatste verwijzing naar zijn 'tag' verdwenen is. Waarom? Omdat het zo verdomd leuk is: het spel en de records van de beste speler verpletteren. Per race zijn er records te verbeteren, maar ook per serie. Wanneer de boel gaat vervelen, is er de StuntRace. Vier vaardigheidsproeven over ijs, rotsen, bobbels en door water waarbij 40 sterren verzameld moeten worden. Een verfijnde beheersing van de L- en R-knop is vereist, te gretig gasgevende duimen zijn geen pré.



Heavy bochtenwerk in de aqua tunnel.



Een echte racer weet ook een vrachtwagen te besturen.



Overstekend wild bij 200 km per uur.



Even wedijveren met de 4WD.

PREVIEW

RACE FX



RAPPORT

GRAPHICS 9,6

GELUID 9,5

- Werkelijk weggevoel
- Eindeloos plezier
- Voortdurende uitdaging
- Gewoon goed

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

SNES
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Nintendo

97

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED



Ik heb weer intens genoten van een superb spel. Nintendo ten voeten uit: het spel is makkelijker en simpeler dan Virtua Racing, maar zoveel gevarieerder, lekkerder, vriendelijker, soepeler, aardiger, grappiger en ... beter. De Mario-chip op de SNES weet de polygonen strakker op het scherm te toveren dan de DSX-chip van de MegaDrive. StuntRace FX is de troonopvolger van Mario Kart.

ADAM



De bloedfanatieke 2 WD.



Blik van onderen in de aqua tunnel.

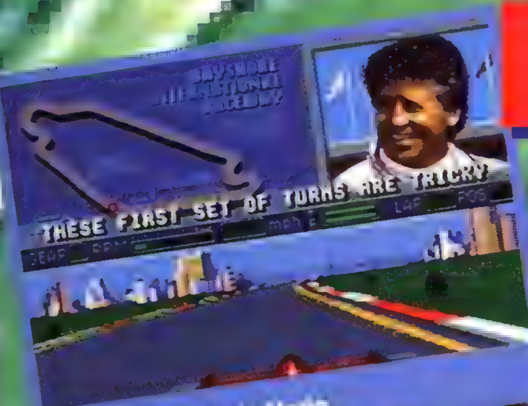


Het vriendelijke gezicht van een 4WD.

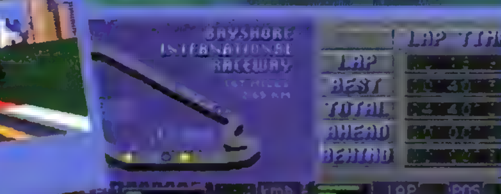


And yes, did it again.

MARIO ANDRETTI RACING



Bedankt voor de tip Mario.



Alle info over de race heb je bij de hand.



Dacht het wel!

Normaal gesproken kost het flink wat uurtjes oefenen om bij een nieuw racespel de juiste 'touch' te vinden. Bij Mario Andretti Racing is dat heel anders. Eerst even luisteren naar de tips van de Italiaanse topcoureur en dan gas geven en racen maar, alsof je nooit anders gedaan hebt.

Mario Andretti Racing is een van de beste racespellen die ik ken. De soepele besturing en de grote hoeveelheid opties zijn de sterkste punten. Met name de Indy's en Stockcars zijn verslavend. Mario Andretti heet voor mij van nu af Super Mario!

ED

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,0

- ▲ Veel opties
- ▲ Soepele bediening
- ▲ Fraaie pitstop
- ▼ Sprintcar vliegt snel uit de bocht

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE ALLES GEWONNEN HEBT

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95
Fabrikant: Electronic Arts

9

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED

TIPS VAN DE MEESTER

Om maar meteen met de deur in huis te vallen; Mario Andretti Racing is een heerlijk spel. Genoeg opties, het geluid is okee en, het belangrijkst, de bolides reageren perfect op alles wat je met je joypad uitvoert. Alleen de graphics hadden wat scherper en afwisselender gemogen.
Voor ik plankgas geef, kies ik in de one-player mode voor tip-mode en rij een rustig rondje onder de supervisie van de meester zelf. Mario's grij(n)zende kop verschijnt rechtsboven in beeld en geeft me allerlei informatie over het circuit, hoe ik de bochten moet aansnijden en waar ik het best kan passeren. Kom maar op guys, ik ben er helemaal klaar voor!

SNELLE GASTEN

M'n keus valt op een kanariegele Indy waar ik eerst de drie kwalificatieronden mee rij. Vloeiend snij ik de bochten aan, vol gas op het rechte eind, dat moet een plek op de eerste startrij worden. Waaaat vijfde?! Dat valt vies tegen, zo goed kunnen die andere gasten toch niet zijn?
Nou, daar kom ik snel achter. Als vijfde gestart, word ik binnen tien seconden door drie tegenstanders gepasseerd. Wat heet gepasseerd, ik zag alleen iets langsflitsen. Rustig blijven, zo spreek ik mezelf toe, niet forceren. Heel langzaam win ik terrein en krijg er eentje in het vizier. Maar wat is dat, ik kom er niet langs. Die baklap voor me snijdt me af! Ineens schiet me een tip van Andretti te binnen: 'blijf achter je voorganger hangen om snelheid te winnen en als je 'm bijna raakt, passeer je links of rechts'. Verrek het lukt! Ik lig zevende. Nummer zes verschijnt in beeld. Vol gas er naar toe, zelfde truukje, shit een bocht, te laat gebruik ik de A-knop om te remmen en m'n gele Indy belandt met een fraaie pirouette in het gras. Niet goed naar Mario geluisterd.

UPGRADEN

Na een tijdje oefenen lukt het me om bij de eerste drie te eindigen; een tweede plaats, goed voor $175.000. Op naar de garage om betere banden en een motor met meer vermogen te bestellen. Je kunt zelfs een betere pitcrew inhuren zodat je bij een pitstop (en die zijn bij langere races onvermijdelijk) sneller van brandstof en een set banden wordt voorzien. Eén keer een tweede plaats is echter niet genoeg om alles te kopen want de prijzen zijn pittig. Nog even oefenen dus!



COMBAT CARS

Ik ben een heer in het verkeer. Rechts krijgt altijd voorrang, beleefd wacht ik voor ieder zebrapad tot ook het oudste omaatje is overgestoken en ik gebruik zelfs m'n richtingaanwijzer, in Amsterdam nog wel. Je begrijpt dat ik vaak behoorlijk gefrustreerd op de redaktie aankom als ik weer ben gesneden door een GVB-bus of uitgefoeterd door zo'n sympathieke Amsterdamse taxichauffeur. Er is dan maar één ding dat helpt... een spelletje Combat Cars!

JACKYL SADIE RAY MEKMAC METRO GROWL MAMA ANDREW SELECT YOUR CHARACTER

Andrew met z'n hitte-zoekende raket is een aanrader.

Andrew vuurt zijn missile.

Gecrasht op de mijn van MekMac.

Doe mij drie power engines, babe!

LIEVERDJES

Snel ga ik naar het optiescherm om in de huid te kruipen van een van die acht lieverdjes die de Combat Cars besturen. Eens even kijken... vandaag kies ik voor Andrew, ik heb namelijk zin om iedereen die in m'n buurt komt, af te schieten. Andrew komt van de planeet Costan, is 340 jaar oud en heeft een iq van 864. Hij heeft z'n eigen zelfzoekende rakkettenwerper ontworpen die z'n doel nooit mist. Snelheid en wegligging zijn niet z'n sterkste punten maar een acceleratie dat-ie heeft...

Door m'n snelle start laat ik het veld achter me en dat heeft grote voordelen. Zo heb ik geen last van de olieplassen die Jackyl op het wegdek spuit of de mijnen die MekMac neerlegt. Grijnzend sleur ik m'n car de bochten door, shit een voltreffer, ik ben geraakt door de shotgun van Metro Cyborg, dat kost me twee plaatsen. Gelukkig kan ik Growl nog passeren ondanks het rookgordijn dat hij verspreidt. Een tweede plaats in de eerste race.

INKOPEN DOEN

Tijd om te shoppen. Ik ben in m'n race over drie ronden twee keer als eerste gepasseerd en samen met mijn tweede plaats bij de finish, heb ik genoeg geld om nieuwe banden aan te schaffen die een betere wegligging beloven.

De nieuwe banden zijn fantastisch. Na een gruwelijke strijd met de dames(!?) Big Bad Mama en Sadie eindig ik als eerste. Ik koop een Power Engine voor een hogere topsnelheid en ben klaar voor de volgende race in het ijzingwekkende sneeuwlandschap.

Na zo'n 18 races op 6 verschillende steeds moeilijker wordende circuits zit de dag er op. Nog nahijgend en vol adrenaline stap ik in m'n Twingootje. Ik zou niet graag in de schoenen staan van de eerste Amsterdamse taxichauffeur die m'n pad kruist...



Combat Cars hoort thuis in de categorie bloeddorstig racen waar ook Rock 'n Roll Racing (PU 1-1994) een fraai voorbeeld van is. Een perfect spel om je frustraties kwijt te raken, zeker als je met z'n tweeën speelt. Je moet echter wel in elke race minstens een derde plaats halen, anders kan je weer overnieuw beginnen en ben je al je geld en powerups kwijt. ED

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Wapens
- ▲ Powerups kopen
- ▲ Steeds moeilijker
- ▼ Geen top 3 = overnieuw beginnen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: f 129,-
Fabrikant: Accolade



ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED

F1 POLE POSITION II



Kies je favoriete coureur.



En win met je favoriete coureur.

In Power Unlimited nummer 2 van dit jaar trok David zijn racehandschoenen aan om de eerste versie van F1 Pole Position te testen. Een van zijn kritiekpuntjes, betrof de lage hoek van waaruit je de bolides bekijkt. Zouden ze bij UBI Soft Power Unlimited lezen? Je zou het haast denken, want in deel II van dit fraaie racespel is dit minpuntje in ieder geval weggewerkt.

NEEM DE TIJD

Voor het spelen van F1 Pole Position II (FPP II) moet je rustig de tijd nemen. Ten eerste vraagt de besturing van je wagen enige oefening. Een nadeel wil ik dat niet noemen want oefening baart zeker kunst en als je eenmaal 'het gevoel in je vingertoppen' hebt, dan zal het je steeds minder moeite kosten om je automobiel precies dat te laten doen wat je wilt. Waar je ook even de tijd voor moet nemen, is het leren kennen van de verschillende (16) circuits. Er wordt namelijk niet aangegeven wanneer je een bocht nadert en om op volle snelheid het circuit rond te scheuren, zul je eerst aardig wat oefenrondjes moeten afwerken.

OPTIES

Het aantal opties in FPP II is gigantisch. Ik ga ze dan ook niet allemaal opnoemen want dan ben ik nog wel een paginaatje bezig. In de Battle-mode kies je een circuit, een wagen (die je op alle mogelijke manieren kunt afstellen) en één of meerdere tegenstanders. In de World Grand Prix werk je 16 races af van minimaal 10 ronden (daar ben je een flink tijdje mee zoet) en ook hier kun je je wagen naar eigen wens afstellen, tot de wielophanging en de stand van de vleugels toe. Als het je dan nog niet duizelt, is het tijd voor de B-knop: racen dus!

PRIEGELIG

De graphics zien er prima uit, het geluid is bij gas terugnemen in de bochten wat misleidend omdat je soms denkt te horen dat je al je snelheid kwijt bent, terwijl je nog gewoon boven de 200 zit. Op het scherm wemelt het van de informatie maar het is allemaal zo priegelig afgebeeld dat je er eigenlijk niet naar kunt kijken zonder de controle over je auto te verliezen. Wat mij betreft hoef ik geen lampje dat me vertelt hoe het met m'n 'inzuigingsindicator' is gesteld. Wat ik wel wil weten, is hoe ver de auto's voor of achter me liggen (in seconden graag), maar dat ontbreekt helaas. Al met al nogal wat minpuntjes. Maar denk nou niet dat FPP een slecht spel is, want dat is het zeker niet. Het is zoals Wim van Hanegem zegt: 'zolang ik een speler kritiek geef, wil dat zeggen dat ik wat in 'm zie'. En dat geldt ook voor FPP II; een heel aardige racesimulatie, beter ook dan de eerste versie, maar nog niet volmaakt. Ik zou tegen de makers willen zeggen, ga zo door en FPP III wordt het ultieme racespel!

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,0

- ▲ Auto vol in beeld
- ▲ Tientallen opties
- ▲ Oefening baart kunst
- ▼ Priegelig info-scherm

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
HET EINDE VAN HET SEIZOEN

SNES
Prijs: ƒ 159,-
Fabrikant: UBI Soft

8

ALS BESTE GETEST — Power Premium — POWER UNLIMITED



Formule 1 Pole Position II is verbeterd ten opzichte van de eerste versie. Met name het race-scherm verdient een vette pluim! Als er ooit een derde versie verschijnt waarin genoemde minpuntjes zijn weggewerkt, dan mag je er mij midden in de nacht voor wakker maken.

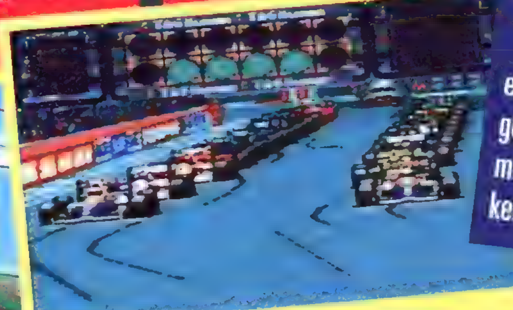
ED



Two player mode.



Auto lekker in beeld, info te priegelig.


Fraaie graphics.

MAXIMUM



"Welcome to Ravencroft, the maximum security institution for the criminally insane." Zo begint de intro van Maximum Carnage, de nieuwste toptitel van Acclaim. Door de samenwerking met comic-multinational Marvel duiken in dit spel de meest bizarre SuperHelden en MegaCreeps op. Hoofdrollen zijn weggelegd voor SpiderMan, Venom en Carnage. Deze drie Ultra-Sterren uit het Marvel Universum staan garant voor keiharde aktie in een videogame die de trend kan gaan zetten in de platformsfeer. Genoeg gewauweld, terug naar Ravencroft.

ON THE LOOSE

Zwaar in de boeien geslagen en bewaakt door een handvol kleerkast-dienders wacht een Amerikaans staatsburger op de voltrekking van de doodstraf door middel van de elektrische stoel. Het hoe en waarom van deze onmenselijke terechtstelling wordt niet uit de doeken gedaan. Maar de ter dood veroordeelde man is geen type om te wachten op een eventuele gratieverlening door de president. Hij lost liever zelf zijn problemen op....

Onder het uiten van verwensingen en bedreigingen aan het adres van zijn bewakers muteert de geboeide sukkel tot de meedogenloze Carnage. Hij scheurt uit zijn kleren en verbreekt door het verdubbelen van zijn lichaamsomvang ook z'n boeien. Wat overblijft na deze metamorfose, is een handvol aan stukjes gescheurde bewakers en wat gescheurde kleding. Carnage is on the loose!

COMIC

De verhaallijn zie je als een heuse comic op je beeldscherm. Deze beeldverhaalvorm is een terugkerend fenomeen in Maximum Carnage. Tussen de levels door krijg je een complete comic voorgeschoteld, die gebaseerd is op de hardgekafte trade paperback Maximum Carnage die in augustus door Marvel is uitgebracht. Carnage speelt hierin, net als in de videogame, de hoofdrol.

Maar bij level 1 is deze aartsvijand van SpiderMan nog niet in de picture. Je begint namelijk in de straten van New York, waar je het moet opnemen tegen een selectie van het goorste straatschuim dat de ghetto afroomt op zoek naar prooi. En wie is daar om de belangen en het bezit van de eerlijke burgers te beschermen? Juist, SpiderMan dus.



'Welcome to Ravencroft'.

AANVALSTECHNIEKEN

De bewegingsvrijheid en de aanvalstechniek van Spinneman is bijzonder divers. De Y-knop is gereserveerd voor de 'gewone' aanval, dat wil zeggen als je hem éénmaal indrukt, haalt spinneman uit met zijn rechtervuist maar als je er flink op los timmert (op de Y-knop) regent er een combinatie van slagen, trappen en kopstoten neer op de ongelukkige 'muggers' die het pad kruisen van de SuperHeld. De X-knop is gereserveerd voor het webschieten, een handige manier om je over het beeldscherm te bewegen, mede gezien het feit dat Maximum Carnage een 360 graden in het rond scrollende platformgame is. Je slingert jezelf met de web-shooter dus van hot naar her. Onder de A-knop zit ook een webwerper, maar deze is niet geschikt voor transport. Je kunt er je vijanden mee bestoken. Als ze dichtbij staan, worden ze omwikkeld met spinneweb, waarna je de onverlaat mag trakteren op een serietje links-rechts. Staat je tegenstander iets verder weg, dan kun je ze, door de A-knop te gebruiken, met een webdraad naar je toe trekken om het geheel af te ronden met eenzelfde behandeling als ik hiervoor schetste. Springen doe je met de B-knop. Om tegen gebouwen op te klauteren moet je namelijk eerst opspringen. Hoe je dan verder beweegt, hangt af van de omstandigheden. Gewoon sturen kan, maar het beste gaat het met de web-schieter.



Venom incasseert.



Achtervolg



Straatschuim nadert.

CARNAGE

NEW YORK, NEW YORK

De eerste episode speelt zich geheel af in New York. Aan het eind moet je het opnemen tegen Doppelganger, een natuurgetrouwe kopie van SpiderMan, ware het niet dat deze Creep zes armen heeft. Bovendien bukt hij om je aanvallen te weerstaan en dat maakt het bijzonder lastig om hem te verslaan. Zorg ervoor dat je veel blijft bewegen en gebruik je webschieter (A-knop) om hem naar je toe te trekken, in te pakken en af te ranselen. Na twee of drie zulke behandelingen houdt Doppelganger het voor gezien en mag je door naar episode twee, The Darklight.
Je hebt nu de keuze of je met SpiderMan of met Venom wil spelen. Mijn ervaring is dat dit niet bijzonder veel uitmaakt. Ze hebben in principe allebei dezelfde vaardigheden in huis en die voldoen ruimschoots. Darklight speelt zich af in het glooiende San Francisco en je tegenstanders maken het steeds bonter. Er zijn er meer en het wordt aardig lastig om heelhuids de levels af te ronden. Linksboven in beeld zie je je energiemeter en rechtsboven die van de vijand die het dichtst in de buurt is. Naarmate je verder vordert in Maximum Carnage, zul je de bad guys steeds harder moeten aanpakken om ze te 'wasten'. De bazen zijn allemaal afkomstig uit het Marvel Universum. Gruwelijke namen als DemoGoblin, Shriek, Morbius en FireStar geven je misschien een indruk van wat je te wachten staat. En de Creep in de hoofdrol? Die loop je alleen tegen het ongelukkige lijf als je echt gevorderd bent.



or Doppelganger en Blackcat.





Maximum Carnage is een verademing, een topper die in dit genre zijn gelijke niet kent. Vergelijkbaar met de BatMan Sega-CD game, maar in de aktie sneller en veelzijdiger. Video, comic, computergame en speelfilm worden steeds meer met elkaar gecombineerd en de kruisbestuiving die op deze manier plaatsvindt, heeft naar mijn mening zijn voorlopige hoogtepunt bereikt in Maximum Carnage. Kopen en spelen die knaller!

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,0

- ▲ Marvel SuperHeroes
- ▲ Uitgebreide vechtfuncties
- ▲ Comic in de game
- ▼ Hoezo minpunten?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Acclaim

9,5

ALS BESTE GETEST — Power Premium — Power Unlimited



Daar weet...



...Spiderman...



...wel raad mee!

EEK THE CAT





Eek the Cat is de hoofdrolspeler in een cartoonserie, die ik persoonlijk nog nooit gezien heb. Jammer (denk ik), want als de cartoons net zo leuk zijn als dit SNES-puzzelspel, is het een aanrader. De belevenissen van de blauwe kat zijn namelijk zo waanzinnig dat ze me op de redaktie regelmatig van de grond op moesten rapen.



Ik bescherm je wel, oma.

OMAATJE REDDEN

Het is trouwens wel aan te raden de handleiding door te lezen voordat je begint te spelen. Anders krijg je net zoiets als er bij mij gebeurde. Wist ik veel dat je dat over het scherm drentelende oude omaatje juist moest redden van de gevaren die ze tegenkwam, in plaats van haar recht de bek van een krokodil in te loodsen? Ik vond het al zo makkelijk, binnen de kortste keren had ik haar te grazen. Maar laat ik even bij het begin beginnen. Eek is een kat, dat hadden jullie inmiddels wel begrepen. Het is echter niet zomaar een kat, het is een soort padvinders-kat. Anders kan ik namelijk niet begrijpen waarom hij zo nodig oude omaatjes moet helpen bij het oversteken. Het omaatje in kwestie is een pittig grijs dametje dat vrolijk rondstapt over het scherm en net zolang een bepaalde richting in blijft lopen totdat ze tegen iets aanbotst. Op dat moment draait ze zich om en loopt vrolijk weer de andere kant op. Nou is dat normaal niet zo'n probleem, als er tenminste niet allerlei gevaren dreigden. Oma is namelijk aan het wandelen geslagen in een oerwoud vol gevaarlijke dieren! Eek is de enige die haar kan redden van de gevaren, die ze zelf trouwens absoluut niet lijkt op te merken.



Eeeeeeeek!



KAT IN HET NAUW

Om oma te beschermen heeft Eek vier basisbewegingen tot zijn beschikking: springen, duwen, rennen en slaan. Bovendien kan hij zijn lichaam bijvoorbeeld als brug gebruiken als oma in een afgrond dreigt te vallen. De moeilijkheid van dit spel ligt overigens niet zozeer in de niet al te lastige puzzels, maar in de soms wat haperende besturing. Dat komt waarschijnlijk ook een beetje doordat je vaak snel moet beslissen, omdat oma onverstoorbaar haar ondergang tegemoet blijft lopen. Vooral als Eek weer eens op een vreselijke manier in elkaar wordt geslagen/weggeslingerd/verpletterd/gewurgd/opgegeten, verliest hij behoorlijk wat terrein op oma. Hij moet dan hollend achter haar aan om omaatje-lief te behoeden voor een nieuwe misstap. Niet alle dieren zijn trouwens vijandig, er zijn ook behulpzame dieren, zoals de giraffe met zijn lange nek die je kunt gebruiken als springschans.



Of het toeval is weet ik niet, maar Eek the Cat is net zo'n spel als het vrijwel gelijktijdig uitgebrachte Rocko's Modern Life. In Eek the Cat heb je alleen veel minder bewegingen tot je beschikking, wat het wel weer veel makkelijker maakt om te spelen. Grafisch is Eek the Cat een genot om te zien, vooral als de eeuwige pechvogel weer eens het onderspit delft. De manier waarop dat gebeurt, is steeds anders, zodat je op een gegeven moment de neiging krijgt om even niets te doen zodat je kunt zien hoe Eek nu weer aan zijn eind komt.

RENE



RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

- ▲ Origineel idee
- ▲ 1000 manieren om het onderspit te delven
- ▲ Lachen!
- ▼ Soms haperende besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Ocean

8^{3}

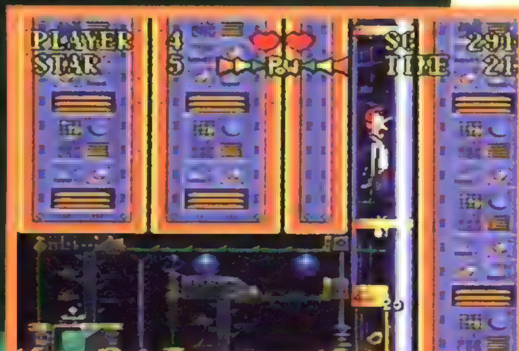
Als beste getest – Power Premium – Power Unlimited

THE JETSONS Invasion Of The Planet Pirates

Opnieuw zijn enkele oude bekenden uit de stal van het Hanna-Barbara imperium gehaald. Aangezien je in mijn woonplaats het tekenfilm-kanaal Cartoon Network kunt ontvangen, kijk ik bijna dagelijks naar de avonturen van deze familie Doorzon van de 21ste eeuw.

SUKKEL

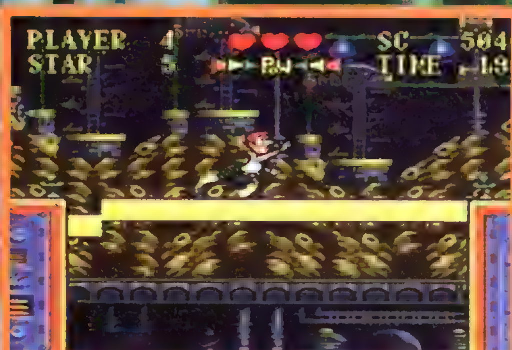
Als de grootse kluns van het stel komt altijd de vader des huizes, George Jetson, uit de bus. Ook in dit platformspel draait het om deze sukkel. De man die in de tekenfilm-serie een bijzonder slechte reputatie heeft als arbeidskracht, krijgt in dit spel de taak om de planeet te redden van piraten. Geen stoppelbaarden met ooglapjes maar geautomatiseerde bulldogs, gorilla's en vooral veel verwoed schoonmakende robots.



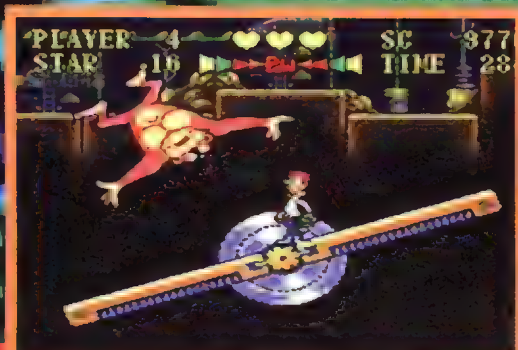
George pakt de lift.

MULTI-FUNCTIONELE KRUIMELDIEF

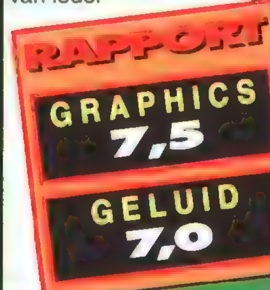
George z'n enige wapen tegen dit gespuis is zijn P.O.P. (Pneumo-Osmatic-Precipitator), een soort super-stofzuiger. Niet alleen kan deze kruimeldief de planet pirates onschadelijk maken en de rondslingerende produkten opslurpen, het is ook dé machine om tegen muren en op plafonds te klauteren. Het is een techniek die even training vergt maar het is zeer zeker de moeite waard (anders kom je namelijk niet voorbij het eerste level). Aan het eind van ieder level wacht een forse eindbaas die je kan afmaken door produkten af te vuren met je stofzuiger. Terwijl deze eind-piraat je aanvalt, moet je ook nog blijven balanceren op wankelende balken en verschuivende panelen. Klinkt misschien ingewikkeld maar het is een eitje.



Op zoek naar de planeet piraten.



Met de harige eindbaas op de wip.



RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

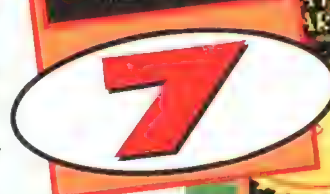

Soms grappig


Fantasieloos


Minimale actie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

SNES
Prijs: f 169,-
Fabrikant: Taito





Persoonlijk vind ik de tekenfilm een stuk spannender en amusanter dan dit platformspel. In tijden waarin de meeste spelletjes-fabrikanten elkaar afbluffen met het ene meesterwerkje na het andere, had ik van Taito wel wat meer verwacht. Er zijn zoveel interessante aspecten uit de tekenfilm die ze hadden kunnen gebruiken om dit Planet Pirates verhaal iets boeiender te maken. Maar goed als je het spel per ongeluk al hebt aangeschaft of van je oma kado hebt gekregen, hoef je niet direct in janken uit te barsten. Er zitten heus wel een aantal vette spel uren in verscholen. De levels zijn stuk voor stuk verschillend (niet schokkend maar toch) en ook tussen de Pirates zit zo nu en dan wel een grappig figuurtje. Maar een vette aanrader is het bepaald niet.

KEES



Zoals gebruikelijk, bakt George er niets van.

THE REN & STIMPY PRESENTS

Het doldwaze tweetal Ren Hoëk, de Zuid-duitse chihuahua met bronchitis en Stimpy, de gecastreerde kater met een voorliefde voor vervuild kattegrind, is in de Lage Landen nog steeds alleen beschikbaar als computergame. Ontsla die nitwits bij de omroepen! Maar goed, na de SNES en Game-Boy versies zijn nu ook de MegaDrive en GameGear spelen van het fameuze duo beschikbaar om onze nederige pindabreinen te verrijken.

OH, NO, NO MORE INVENTIONS!

Het MegaDrive avontuur begint als Stimpy een Mutate-O-Matic uitvindt waarmee hij vuilnis wil omtoveren tot lekkernijen. "Oh, nee", zie je Ren denken waarna stomme Stimpy het apparaat in



Njoee, krijs, gil, help!

de 'No way' mode zet om z'n demonstratie in een krachtig feestmaal om te zetten. Waarschijnlijk werkte de revolutionaire theorie 2 + 2 = 3 of de vergelijking C + A = T niet. Het apparaat ontploft en de hele stad verandert in een bloeddorstige lyn chgang. Een zoektocht start om de onderdelen van de BK (de BeverKracht aandrijving) en het belangrijkste gedeelte, de ...ehm Dinges, terug te vinden en het apparaat weer te repareren om het daarna definitief uit te schakelen. De onafscheidelijke Ren en Stimpy gaan op pad.

LEAVE EVERYTHING TO ME

Al bij de eerste stap buiten de deur wacht een horde op hol geslagen grasmaaiers in de, door de ontploffing, uiteengereten tuin. De ravage leidt naar de buurman Mr.



Eyescream in bloedwarmsmaak.

Horse wiens ijskast plotsklaps bevolkt wordt door gillende oogbollen (Eyes/IceScream), diepvrieskippen die uit pasteitjes kruipen en een stuiterende walruskolonie. Wanneer de makkers uit elkaar raken, verschijnt superheld Powdered Toast Man ten tonele die in een jaren vijftig stem declameert: "Laat alles aan mij over." Door met een speciaal move Stimpy als boor te gebruiken, wordt de bever gescoord. De volgende rit is een tochtje naar de dierentuin waar de hordenloop over nijlpaardruggen nog het makkelijkste is. Het apenhuis is erger, maar de sprint langs de giraffes die tot woeste vleeseters zijn gemuteerd, kan niet zonder kleerscheuren genomen worden. In de twee speler variant kan dit uitje niet zonder eendrachtige samenwerking tot een goed einde komen. Als klapstuk wacht de botanische doornentuin die ruftend genomen moet worden. Aan het begin van het level blazen Ren & Stimpy zich vol lucht en bewegen zich voort door scheten te laten. Hoe anders?

GEFRITUURDE HERSENS

Er wachten nog drie helse lokaties. In de stad jaagt een op hol geslagen hondenvanger vol gas achter de hysterisch op een tandem trappende Ren & Stimpy aan. Een achtervolging die eindigt in

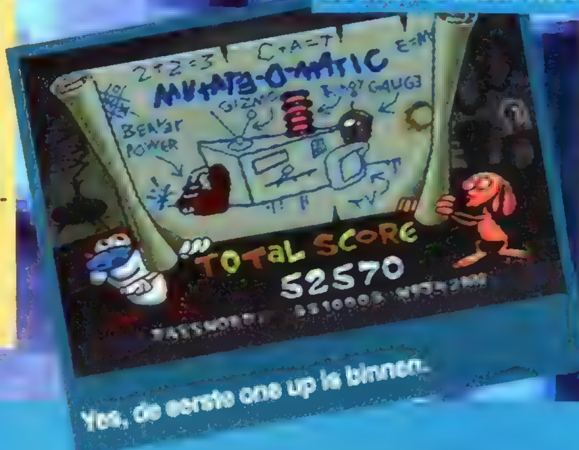


In het asiel in elkaar geramd.



De belende Mister Horse links in de hoek.

een een woeste rit bergafwaarts waar de Dinges wacht. Er komt geen einde aan het eind: de Mutate-O-Matic is gerepareerd, maar nog steeds niet uitgeschakeld. Er wachten nog uitdagingen die geheid het brein zullen frituren.



Yes, de eerste one up is binnen.

REVIEW

TIMPY SHOW

GAMEGEAR: Quest for the Shaven Yak

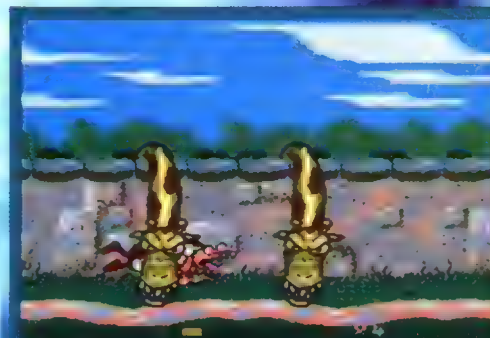
MEGADRIVE: Stimpy's Invention

YAKERDIE YAKERDIE YAK

De boodschap in het GameGear verhaal "Quest for the Shaven Yak" is duidelijk; Wees goed voor uw plaatselijke Yak. Ren's favoriete Tibetaanse koe is na zijn laatste scheerbeurt z'n hoefjes vergeten en ze moeten terugbezorgd worden anders is er geen yakboter voor de thee meer. Dat nooit! "Over Stimpy's lijk", zou Ren zeggen. Het avontuur start in de ongezonde omgeving van de wilde natuur. Walmende stinkdieren, regenwaterboomkreeften en grizzlies, die aan het huilen gebracht moeten worden om te passeren, verzieken de sfeer geheel. Mocht een psychedelisch gekleurde Croc-O-Dil langs sprinten, haal hem dan in; het levert een extra leven op. Slechts uitgerust met tandenborstels (Ren) en een onuitputtelijke neus vol snotballen (Stimpy) wordt deze houten wereld tot een dodelijke hel. Met, in mijn geval, een onoverwinnelijke eindbaas in de vorm van een hondsdolle pitbull bouvier. Ik heb nog niet met het lijflied 'Muddy Mudskipper' mee mogen brullen.


Belaagd door de tientonner walrus voordat beaverpower gescoord wordt.


Lieve giraffes toch?


No way, killers zijn het.


Piggyback met het Stimpy varkentje.



Een grote liefde voor het Ren & Stimpy oeuvre ontbakt in mij. De voordietpsmes zijn waardige aanvullingen op het bestaande pakket cartoons en comics die door middel van het betere speurwerk opgespoord kunnen worden. Met dezelfde absurde humor en gestoorde afwisseling waarmee Ren & Stimpy de cartoonwereld hebben wakker geschud, zijn deze twee Sega spelen een frisse wind door de bedorven lucht van het platformgenre. Voor de gekken onder ons.

ADAM

RAPPORT — MEGADRIVE

GRAPHICS 8,6
GELUID 8,8

- ▲ Oh, Joy
- ▲ Veel humor, veel afwisseling
- ▲ Zeer goeie two player mode
- ▼ Ondeugdelijk passwordsysteem

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,-
Fabrikant: Sega

8⁴



RAPPORT — GAME GEAR

GRAPHICS 8,0
GELUID 7,0

- ▲ Heerlijk, Helder Ren & Stimpy
- ▲ Fijne, soepele gameplay
- ▲ Geen platformgeploeter
- ▼ Nare pitbull

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

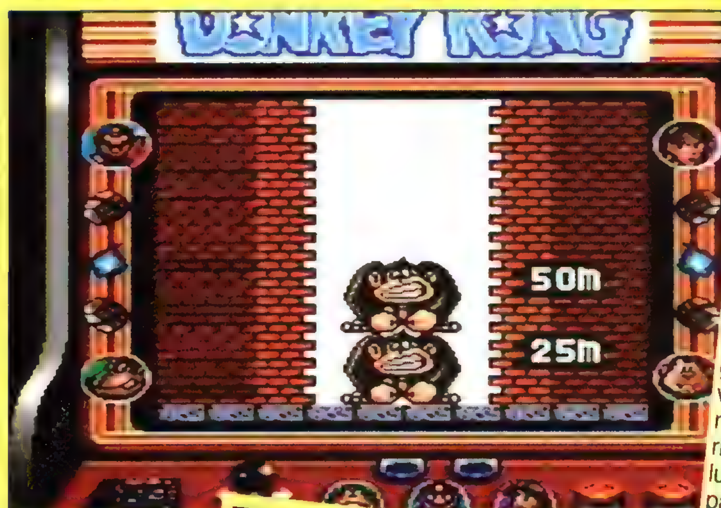
GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,-
Fabrikant: Sega

8



DONKEY KONG

"Alles verandert maar het goede blijft", is mijn favoriete gezegde. Hoewel je dagelijks overstroomd wordt met gloednieuwe high-tech hebbedingetjes en andere nieuwerwetsigheden, zijn er altijd van die klassieke produkten die al die noviteiten in één klap overbodig maken. Je begrijpt wel waar ik heen wil, Donkey Kong is zo'n klassieker.



Apen stapelen.



Mario gaat uit varen.



Wat een uitzicht heb je hier, hè Daisy?

VERTROUWDE KOST

Donkey Kong verscheen in 1981 en was daarmee het eerste platform spel ooit. Het verhaal is en blijft natuurlijk gesneden koek. De hoofdpersoon is opnieuw loodgieter Mario die ooit in dit spel zijn debuut maakte. Hij moet de lieftallige prinses Daisy uit de handen van een gigantische aap redden die steeds hoger in de wolkenkrabbers van New York klimt. Om het de kleine Mario echt moeilijk te maken, gooit deze aap tonnen en ander bouwmateriaal naar beneden. De loodgieter moet al bukkend en springend deze projectielen ontwijken en proberen om binnen de gegeven tijd het bovenste platform te bereiken waarna de gorilla Daisy weer in haar lurven grijpt en een paar etages hoger klimt. Bekende maar zeker geen gemakkelijk kost. De old schoolleden onder jullie die vroeger wel eens op de kast of de handheld gespeeld hebben, weten hoeveel zweet en frustratie dit spel kan losmaken.

ZINLOZE FUNCTIES

Om Donkey Kong toch iets nieuws mee te geven zonder iets aan het spel zelf te veranderen, heeft de fabrikant een aantal zinloze functies toegevoegd. Zo kun je met een palet van 36 kleuren alles even een ander kleurtje geven of een leuk behang uitzoeken dat als ondergrond dient terwijl je aan het spelen bent. Wel handig is de optie om het voltooide werk te bewaren en zo gestaag de negen levels af te werken.



Terug naar de oude schacht.



Grafisch gezien maakt dit spel natuurlijk geen enkele kans in vergelijking met al die geweldige drie-dimensionale virtueel realistische games van tegenwoordig. Maar Donkey Kong is de moeder aller spelletjes en verdient het om tot in lengte van dagen gespeeld te worden. Misschien ziet het er allemaal wat prehistorisch uit, maar qua gameplay hoeft Donkey Kong echt voor niets of niemand onder te doen, sterker nog het steekt nog steeds met kop en schouders boven een groot aantal bekende platforms uit. Zonder dit spel zou de wereld er totaal anders uit hebben gezien. Geen Mario dus geen Nintendo en god weet wat voor heerlijks we dan nog meer hadden moeten missen. Verplichte kost dus voor iedereen die zichzelf gamer durft te noemen.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

- ▲ Klassiek
- ▲ Verslavend
- ▲ Spannend
- ▼ Ik zou niet durven

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DIEP IN DE EEUWIGHEID

SUPER GAME BOY
Prijs: ƒ 79,-
Fabrikant: Nintendo

9



SUB TERRANIA

Arcade shoot'm ups zijn veelal simpel van opzet maar moeilijk om te spelen. Sub Terrania is zo'n spel en het vraagt bovendien nog enig tactisch inzicht van de speler. Iets wat binnen dit genre spelen nogal eens ontbreekt.

RED DE MIJNWERKERS!

Jij bent de piloot van een experimentele aanvalsjager en de enige hoop voor de mijnwerkers die diep in de schachten zijn afgesloten van de buitenwereld. Ergens in space op een obscure planeet rijk aan waardevolle mineralen joeg een rood vuur door de hemel. Even later ontplofte het hoofdkwartier. Vijandelijke legers van onbekende origine vielen de mijnkolonie binnen en sloten de mijnwerkers op. Enorme wolken radioactief stof bedreigen de mijnwerkers. Aan jouw de taak de mijnwerkers uit de kloven en spleten te halen.

TRAINEN

Alvorens je de kist de schachten injaagt op zoek naar de mijnwerkers, krijg je eerst via de satelliet een scan van de mijn te zien met opdrachtgegevens. Het is belangrijk om aandacht aan de briefing te besteden want de locaties van de mijnwerkers en eventuele andere doelen worden op een kaart uit de doeken gedaan. Eenmaal in de schachten is oriëntatie moeilijk. Je jager kan alleen voor of achteruit, naar links en naar rechts. Bovendien speelt de zwaartekracht een spelletje met je kist. Hang je stil dan drijft de jager langzaam maar zeker naar beneden. Dat maakt het sturen van het toch al gevoelig toestel moeilijk.
Niks aan de hand. Voordat je het strijdgewoel binnenduikt, kan je kiezen voor een trainingsmogelijkheid waarbij je zonder vijanden op een space-grid de besturing onder de knie kan krijgen.

BRANDSTOF ALARM

In de schachten vliegend is het raadzaam om een plan te bedenken. Je beschikt over een beperkte hoeveelheid brandstof en je moet een aantal taken uitvoeren. Hoewel je her en der kunt bijtanken weet je niet van te voren waar de stations zich bevinden. Dus zo snel mogelijk op zoek naar de gestrande mijnwerkers, landen en de mannen laten instappen. Makkelijker gezegd dan gedaan want het stikt van de meest vreemdsoortige vijandelijke toestellen en monsters. Natuurlijk beschik je over lasers en schilden maar botte vuurkracht is niet altijd raadzaam. Je kunt soms beter zo snel mogelijk een route door het doolhof proberen te vinden, de vijanden daarbij ontwijken en je missie uitvoeren. Laat je je teveel afleiden dan zal al snel het brandstof alarm afgaan met alle gevolgen van dien. Door de gehele mijn heen kan je containers, levenscapsules voor een extra jager, raket-pantser en brandstofhouders vinden die je ondersteunen in je missie. In ieder level bestaat een onderdeel van je opdracht uit het vinden van een subeenheid. Je moet zes subeenheden verzamelen om je jager voor te bereiden op de onderwaterslag later in het spel. Meer verklap ik niet!



Sub Terrania is een buitengewoon originele arcade shoot'm up. De graphics zijn prachtig uitgevoerd. Je kan zien dat mineralen de makers inspireerde voor het 'steenwerk' in de schachten. Zo nu en dan kom je clusters kristallen tegen. Prachtig! Sturen is echter niet zo gemakkelijk en het kost een hoop tijd om de kist te laten gaan waar jij hem hebben wilt. Maar dat houdt het spel boeiend. Het leukst aan dit spel is dat je over je aanvalsplan moet nadenken. Doe je dat niet dan bestaat de kans dat je voor eeuwig versteent.

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,2

- ▲ Origineel
- ▲ Prachtige graphics
- ▲ Je moet zelfs nadenken
- ▼ Moeilijk sturen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,-
Fabrikant: Scavenger

8⁵

ALS BESTE GETEST Power Premium POWER UNLIMITED



Shields low en wegwezen!



Beschermende pantserplaten.

THEATRE OF DEATH

Op de doos van Cannon Fodder, sorry Theatre of Death, worden we lekker gemaakt met zinnen als 'Travel the world. Meet interesting people. And kill them'. En 'Theatre of Death features 50 individual all-action missions, loaded with land forces, tank battalions, air strikes providing hours and hours militaristic mayhem.' Typisch een spel voor een pacifist als ik.

COPY-PROTECTION

Vol goede moed installeerde ik dan ook de 5 HD-floppies van Cannon Fodder, ehm ik bedoel Theatre of Death, en startte het spel. "Aaargh! Ik haat PC's!", David keek mij glimlachend aan, hij wist wel beter. Het spel werkt alleen met een Microsoft mousedriver en ik heb een ongelukkige Taiwan-kloon. Gelukkig had een vriendin nog een floppy met deze driver dus de schade bleef beperkt. Na opnieuw opstarten kwam een prachtig introfilmpje in beeld met Terminator-achtige taferelen. Ha! Dit is mooi.

Not! Nadat het logo van Cannon Fodder, shit, Theatre of Death bedoel ik natuurlijk, in beeld kwam, werd ik onaangenaam verrast door een klotige copy-protection waarmee je schildjes in het manual moest opzoeken voordat je door mag gaan. Op zich kan ik me daar nog wel in vinden maar als je per ongeluk een verkeerd schildje kiest (en ze lijken enorm op elkaar) dan bevriest je systeem en kan je je complete systeem herstarten! Zelfs control-alt-delete werkt niet meer! Schoften.

THEATRE OF FODDER

Ik geloof dat ik het spel zelf niet echt hoef te bespreken. Mijn recensie beperkt zich bewust tot versprekingen in de titel van het spel: Cannon Fodder. Inderdaad. Het is een (bijna) exacte kopie van de overigens erg leuke voorganger. De bediening is (bijna) hetzelfde, de beelden zijn (bijna) hetzelfde en het doel is (helemaal) hetzelfde: alles neerschieten wat beweegt.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,5

▲ Verpakking van recycled materiaal

▼ Mislukte poging Cannon Fodder te verbeteren

▼ Stelt te hoge eisen aan de machine

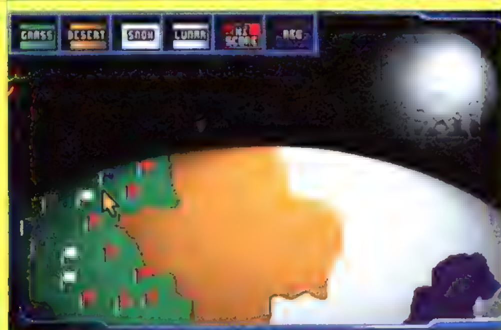
TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE CANNON FODDER ONTDEKT

PC
Prijs: ƒ 99,-
Fabrikant: The Software Shed / Psygnosis
Systeemvereisten: 386 20 Mhz, 570K RAM + 720K EMS, Microsoft Mousedriver+ Muis, 7 MB Harddisk.

6⁵


Another one bites the dust.


Onbeschofte copy-protection.



Lullig overzicht van de missies.


Kill! Kill!



Met Theatre of Death hebben de makers vergeefs geprobeerd het allemaal net iets mooier te doen dan bij Cannon Fodder. De beelden zijn inderdaad wat mooier, je kan 8 spellen vastleggen op de HD en je kan strategisch missies kiezen. Ook zijn er meer wapens om uit te kiezen en er zijn meer voertuigen om in te rijden of te vliegen. Door deze poging tot het verbeteren van het spel is de bediening minder simpel en dat ging snel irriteren. Ook heb je voor dit spel een 386 nodig, terwijl Cannon Fodder nog wel op een XT-tje draait. Mijn devies luidt: Forget Theatre of Death en hou het op Cannon Fodder.

BJØRN



Dit zegt meer over het spel...

THE SETTLERS

Bestemmingsplannen, infrastructuren en woonvergunningen kenden ze in vroeger tijden niet. Toen kon je zomaar ergens in the middle of nowhere je kampement opslaan en je er vestigen. Voor je eigen veiligheid was het overigens aan te raden een stad te bouwen of liever nog te laten bouwen. Vind je het leuk de geschiedenis te laten herleven? Welkom dan bij The Settlers.



Zo, deze slag is mijn, de vijand is verslagen en nu is het spel afgelopen, of niet? Niet dus, want je kunt eindeloos doorgroeien en je gebied en daarmee het aantal bewoners, steeds verder uitbreiden. Een heel aardig spel, hoewel ik het wat lang vond duren tot m'n stad af was, maar ik ben dan ook niet een van de geduldigsten. Ook heel aardig: je hoeft je bij dit spel nu eens niet druk te maken over je slechte reactievermogen.

LAURA

EEN SPEL VOOR JONGE AANNEMERS

The Settlers is een fantasy-achtig strategiespel dat zich afspeelt in de Middeleeuwen. Doel is een gebied koloniseren, daar een stad bouwen en te verdedigen of zelf het een en ander veroveren. Je bouwt een stad die voorzien moet zijn van een kasteel, wachttorens, garnizoenen en een behoorlijke Middeleeuwse middenstand.

KOLONISTEN TEGEN DE COMPUTER

The Settlers kun je alleen spelen, met z'n tweeën of tegen de computer. De tweede speler kan dan Settlen met een joystick. Verder is het heel handig om tenminste twee knoppen op je muis te hebben. Die tweede knop heb je namelijk nodig voor de zogenaamde 'special click' (je houdt de rechter muisknop ingedrukt en klikt tegelijkertijd op de linker) die je kunt gebruiken om onder andere huizen die je op de verkeerde plek hebt neergezet, te vernietigen.

Als je alleen of met z'n tweeën, tegen de computer speelt, bouwt de computer simultaan een stad op en is meestal eerder klaar om je aan te vallen.

TRAINEN OP VERSCHILLENDE LEVELS

De trainingsfase is bedoeld om te leren op welke manier je het beste een welvarende stad kunt bouwen. Het uitzoeken of een gebied goed is om te koloniseren, doe je met behulp van de landkaart en een stel geologen die het bodemonderzoek voor je doen. Ben je tevreden over de hoeveelheid goud, steenkool en hout dan kun je op het landschap klikken om te bepalen waar je het kasteel wilt hebben. (Het kasteel is het enige dat je in dit spel geschonken wordt.) Het volgende doel is het aanleggen van gebouwen en wegen voor je leger, je boeren en je buitenlui. Zodra de eerste weg is aangelegd, stromen de werklui naar buiten en beginnen met het bouwen van huizen.

LAAT DE ZWAKKEN VECHTEN!

Goed, je hebt gebouwd, gezaaid en geoogst, maar het leven is niet altijd mooi en vredig. In de verte staat de vijand klaar om jouw idyllische landje te vernietigen. Wat doe je dan?

Via de statistiekikoon op de statusbalk kun je een aantal (sterke en zwakke) ridders uitkiezen die jouw gebied gaan verdedigen. Er is ook een mogelijkheid om een gedeelte van de bewoners te recruteren voor het leger, mits je genoeg 'knight-gear' in de vorm van zwaarden en schilden hebt. Er zijn in principe twee opties: je kunt de zwakkere ridders laten vechten en de sterkere laten verdedigen of andersom. Meestal is het effectiever om de zwakkeren te laten vechten.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0

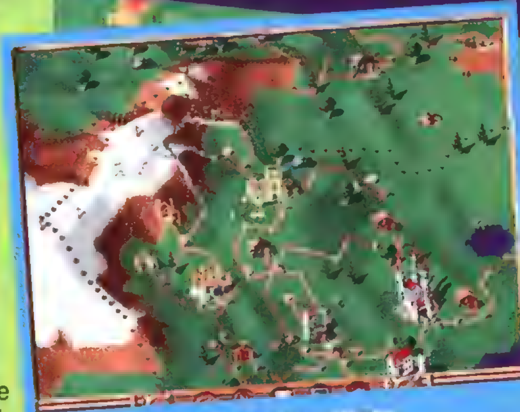
- ▲ Heel lang speelbaar
- ▲ Leuke geluidseffecten
- ▼ Soms lang wachten op bebouwing
- ▼ Oppassen voor muispolsen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

PC/AMIGA
Prijs: ƒ 119,-
Fabrikant: Blue Byte
Systeemvereisten: PC 386, 4 Mb RAM, 6 Mb schijfruimte, muis

8

ALS BESTE GETEST – Power Premium – POWER UNLIMITED



Wintersport lijkt de belangrijkste inkomstenbron te worden.



De eerste Middeleeuwse prefab-woningen.



Vlak voordat de eerste toeristen kwamen.

SOUL STAR

Soul Star speelt zich af in een tijd waarin het heelal geen geheimen meer heeft. Alle uithoeken van de donkere ruimte zijn in kaart gebracht, intergalactische reizen zijn een peuleschilletje en de Star Wars voorspelling is keiharde werkelijkheid geworden. Was de aarde al te klein voor de verschillende rassen en culturen, ook het immense heelal blijkt te beperkt in omvang om verschillende groepen vredig naast elkaar te laten leven. In Soul Star ben je piloot van een galactische fighter in een gevecht op leven en dood.

AGGRESSOR

Soul Star geeft je de beschikking over een eenpersoons multi-mode combat vehicle, de Aggressor. Dit is een compacte galactische fighter die zonder moeilijkheden grote interplanetaire afstanden kan afleggen. De Aggressor is gemaakt volgens de nieuwste galactische technologieën: zeer wendbaar, een grote actieradius en zeer dodelijk. Luke Skywalker zou er jaloers op zijn.

SHOOT 'M UP

Doel van Soul Star is om te overleven. Je staat geheel machteloos tegenover de beslissingen van de computer die uitmaakt waar je heen geleid wordt. Het enige dat telt, is dat je goed en met precisie reageert op alle aanvallen die op jou in je Aggressor worden uitgevoerd. Zo begint het spel binnen een planetenstelsel en scheer je rakelings langs een ruimtestation uit vervlogen tijden. De aanval wordt meteen op je ingezet en gelukkig staan al je laserguns op volle spanning en op scherp. Ze komen van voren, van achteren, van links en van rechts, maar telkens weer weet je de aanvallen af te slaan en de tegenstander met je lasers aan flarden te schieten.

SURVIVAL

De boordcomputer leidt je Aggressor naar planeten, waar je tussen imposante bergketens en over uitgestrekte woestijnen raast om zoveel mogelijk vijandelijke bases uit te schakelen, maar ook naar wonderen van technologische bouwwerken, diep in het heelal, waar men klaar staat om je een lesje te leren in 'galaxy survival'.

RAPPORT

GRAPHICS	9,4
GELUID	9,0


Fantastische graphics


Geweldig geluid


Goede besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EN MET
LEVEL 47 EN TERUG

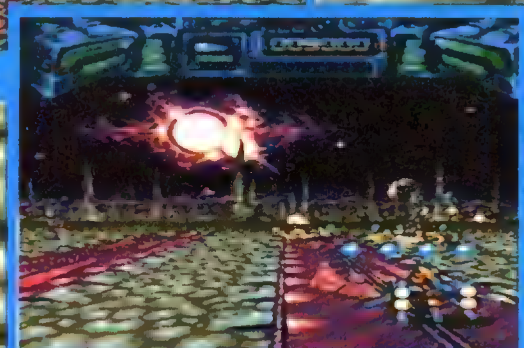
MEGA CD
Prijs: ƒ N.N.B.
Fabrikant: Core Design Ltd.

93




High in the sky.


Taking off again.


Ground Base ahead.

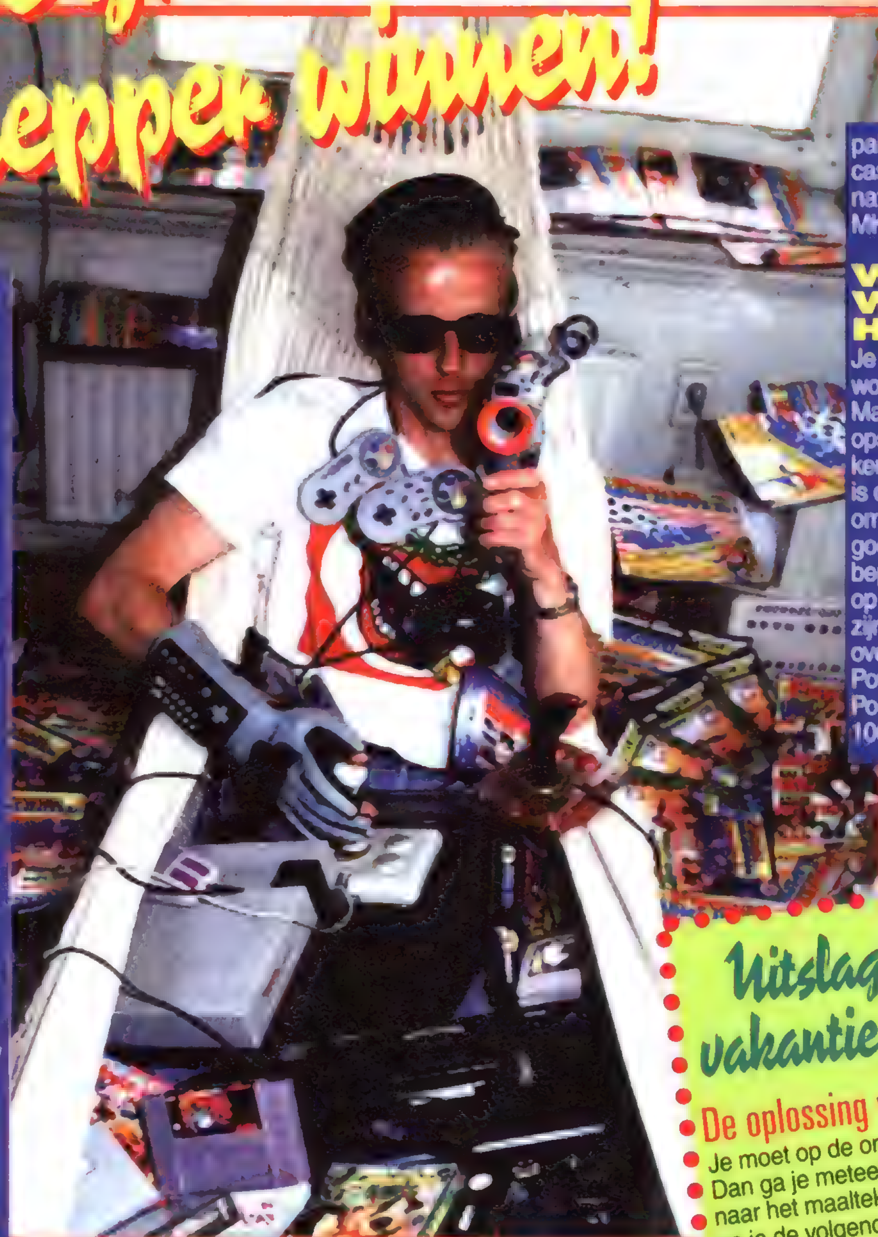


Shoot 'm up
van de hoogste plank, zou
ik zo zeggen na het spelen
van Soul Star, het spel dat
gepland staat om eind deze zomer
te verschijnen voor de Mega CD van Sega. In dit 3D
spektakel van 47 levels vergeet je de wereld om je
heen en kruip je onvoorwaardelijk in je scherm om
vooral niets te missen van de prachtige beelden die op
je af stormen. Daarnaast worden deze overweldigende
graphics ook nog eens ondersteund met ijzersterk geluid! Het is allemaal zo realistisch als de pest!
64 Kleuren en 14 stereo kanalen, wat wil je nog meer.
Wat mij betreft de hit voor deze zomer en een must voor
alle liefhebbers van dit genre!

THOMAS

WEDSTRIJD
DE GROTE OPSCHEPSTRIJD

Moge de grootste opschepper winnen!



DOE MAAR GEWOON

Opscheppen is een eigenschap die door de meeste inwoners van ons calvinistische landje niet bepaald wordt gewaardeerd. Nee, we moeten bescheiden zijn, zuinig zijn, en vooral niet opvallen want daarmee maak je alleen maar anderen jaloers en vroeg of laat ga je alsnog op je bek, je komt jezelf wel tegen en als je hoog van de toren hebt geblazen, zul je harder vallen dan degenen die het minder hoog in de bol hadden.

MAAR DAT GAAN WE NU VERANDEREN!

We willen deze keer namelijk dat je opschept zoveel als je maar kan. Nee, niet over jezelf, dat interesseert ons niks; we willen dat je opschept over je favoriete spelcomputer. Of het nou een bescheiden Game Boy is of een superdeluxe razendsnelle PC waarop je je dagelijkse portie spelletjes speelt, we willen graag van je horen waarom jouw favoriete spelsysteem zo vreselijk goed is. In het geval je in het onbescheiden bezit bent van meerdere spelsystemen, kijk jezelf dan eens diep in de ogen en biecht eerlijk op welk systeem jouw voorkeur verdient. Gebruik zo veel mogelijk argumenten om duidelijk te maken wat er nou eigenlijk zo tof is aan die spelcomputer waarvan je slechts met geweld achter vandaan kunt worden gesleept om je waardevolle speeltijd te verspillen aan onbelangrijke dingen als eten, slapen, school en noem maar op.
Denk bij je opschepperij bijvoorbeeld aan dingen als: de beschikbare spellen zijn zo tof, de bediening is zo lekker makkelijk, de beelden zijn zo mooi, of schep desnoods op over de 'milieuvriendelijkheid' van je spelcomputer. Kortom, alles is toegestaan als je aan het opscheppen bent.

WAAROM WILLEN WIJ DAT ALLEMAAL WETEN?

Wat dacht je? Gewoon omdat we nieuwsgierig zijn, nieuwsgierig naar jullie bezittingen, nieuwsgierig naar jullie voorkeuren en nieuwsgierig naar jullie opschepvermogen. Kunnen wij daarover naderhand weer opscheppen tegen onze uitgever.

WAT KRIJG IK VOOR DE MOEITE?

Wij waarderen het ten zeerste als iemand goed kan opscheppen, dat moge inmiddels duidelijk zijn. Daarom krijgen de drie beste opscheppers van ons een magnifiek, fantastische, prachtig, ongelofelijk, schitterend, echt enorm mooi en tof Mortal Kombat II-aktiepakket, bestaande uit: MK II spelcassette (op jouw favoriete systeem natuurlijk), MK II poster en een MK II T-shirt.

WAAR, WANNEER, HOE EN WAT?

Je mag voor je inzending zo veel woorden gebruiken als je zelf wilt. Maar als je denkt dat je beter kan opscheppen door ons een foto of tekening of wat dan ook te sturen, dan is dat ook goed. Het gaat ons er niet om hoe je het doet, maar of je het goed doet. We hebben slechts één beperking: je inzending moet uiterlijk op 18 september 1994 in ons bezit zijn. Stuur je opschepperij naar ons overbekende postadres, namelijk
Power Unlimited (wedstrijd)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Uitslag Powerkid's vakantie, de rekentrap

De oplossing van rekenmeester Ben:

Je moet op de onderste trap bij de 4 beginnen. Dan ga je meteen naar de tweede tree, dus naar het maalteken. Dan loop je naar links en ga je de volgende tree op. Als je zo de hele trap oploopt, krijg je precies 50 als uitkomst. Het cijfer 5 en het maalteken op de onderste tree hoef je dus niet te gebruiken.

4 x 3 = 12
12 + 7 = 19
19 - 1 = 18
18 + 6 = 24
24 x 2 = 48
48 + 2 = 50

De winnaar van de Game Boy met het spel Donkey Kong is:
Ronald Bestebreurtje uit Ter Aar.
De winnaar van de Game Gear met het spel Alladin is:
Gerrit Jan Kuipers uit Franeker.
Knap gedaan jongens!

MEGA-MAZE

Lukt het nog steeds niet om een spel los te krijgen van je pa en ma? Heb je al tien keer geprobeerd: 'we hebben nu een CD-i speler dus moeten we ook spelletjes kopen'? Tip van de maand: probeer ze Mega-Maze aan te smeren. Dat moet niet zo moeilijk zijn als je ze gewoon mijn conclusie van dit spel laat lezen. Ja ja, ouders van Nederland en België: dit spel krijgt het felbegeerde stempel: "Bjørn's Keurmerk Voor Pedagogisch Verantwoorde Spellen (BKVPVS)."

MEGA?

Ik haat spellen met 'Mega' in de titel. Zo ongelofelijk fantasieloos! Bijna net zo erg als 'super'. Het spelconcept op zich is ook al niet zo mega als de titel probeert te doen geloven. Met een balletje moet je van de ene hoek van een moeilijk uitziend doolhofje naar de andere hoek (waar heb ik dat meer gezien?). Gelukkig is er meer aan deze Pac-Man/R-type mutant dan alleen maar laboratoriumratje spelen. Mega-Maze is zelfs gevaarlijk verslavend! Read This:

ZIELGRUBE, WIRBEL UND GRUBEN DER VERDAMMNIS

Waar slaat dat nou weer op, zul je denken. Helemaal nergens op, maar het stond in het Duitse gedeelte van de handleiding en ik vond het wel een grappige nonsenszin. Let's talk business. Zoals ik al zei ben je dus een balletje.



Pittig doolhofje.

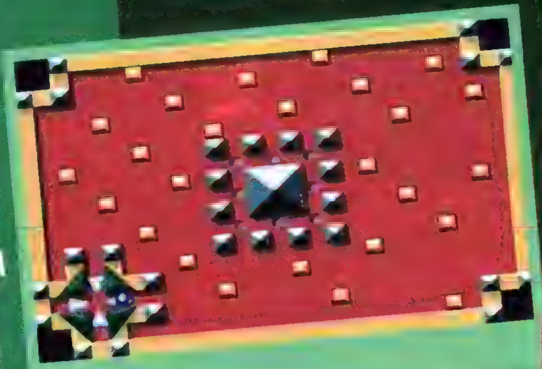
Gelukkig ben je niet alleen, want er zijn nog andere balletjes (kwaadaardige) die altijd dezelfde kant oprollen als jouw balletje. Dus als jij op de joypad op omhoog drukt dan gaan de vijandelijke balletjes ook omhoog. Als er rechts of links of onder of boven een muur staat en je drukt in de richting van de muur, dan ga jij natuurlijk niet rollen maar de vijandballetjes wel.

GEHAKTBAL

Soms moet je proberen de vijandelijke balletjes te vernietigen en vaak moet je ze gebruiken om obstakels over te komen. Kwaadaardige balletjes kunnen een schild vormen tegen dodelijke lasers of mijnen of ze kunnen deuren voor je openen of dicht doen. Dit klinkt makkelijk maar ik heb toch een hele dag gespeeld om bij niveau 27 te komen, en elk niveau bestaat uit 1, 2 of 3 levels dus reken maar uit. Nu denk je misschien dat het een simpel rekensommetje is en dat je dus binnen 3 dagen het hele spel uitspeelt? No way, ik heb 15 seconden gedaan over niveau 1 en ruim een uur over niveau 27 en 28 heb ik na drie kwartier opgegeven. Pittig spelletje dus.



Lijkt simpel, is het niet.



Gehaald!



Mega-Maze is zeer geschikt voor de CD-i speler. Niet complex geprogrammeerd, geen hyperdynamische 3D graphics en rendering of andere dingen die op een CD-i speler zo belabberd werken maar gewoon een simpel schermpje met een uitermate slim spel. Geschikt voor de hele familie omdat de spelregels zo simpel zijn dat zelfs je pa het begrijpt. Ik snap de regels in ieder geval en dat zegt al heel wat (om deze open deur zelf maar even in te trappen). Aanrader voor puzzelaars!

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,7

GELUID 7,0

- ▲ Verveeld nauwelijks
- ▲ Ruim 150 levels
- ▼ Matige bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

PHILIPS CD-I
Prijs: ƒ59,95
Fabrikant: Axis Interactive / Philips Interactive Media

79

BRUTAL FOOTBALL

Vroeger keek ik regelmatig naar American Football-wedstrijden maar ik vond het toch een beetje een sport voor softies worden. Hoogste tijd dus voor een werkelijk harde sport, zoals Brutal Football. Jammer dat het nog niet in het echt wordt gespeeld, maar wie weet? Misschien zitten we over een paar jaar allemaal aan de buis gekluisterd voor de finale van de Brutal Bowl. En het mooiste is, je hebt voor dit spel geen bloedcode nodig... wel een sterke maag.



Dat lijkt kasteel Spangen van Sparta wel.

DWARS DOOR DE KEEPER

Er wordt gespeeld op een American footballveld, maar dan zonder de bekende doelpalen. In plaats daarvan zijn er twee doelen, die het meest weg hebben van massieve poortjes in de vorm van een voetbaldoel. De bal mag zowel gegooid als geschoten worden en het is ook mogelijk met de bal in de hand het doel in te lopen, eventueel dwars door de keeper heen. Verspreid over het veld liggen bonussen die je kunt oprapen door er over heen te lopen. Vervolgens kun je met een druk op de knop bijvoorbeeld het complete vijandelijke team bevriezen of alle tegenstanders door de bliksem laten treffen. Ook kun je wapens oprapen zoals zwaarden, werpbijlen, granaten, bommen en schilden, die je kunt gebruiken om jezelf meer kans te geven in de lijf-aan-lijf gevechten.


Een doelpunt én slachtoffers gemaakt. Dat is dubbel scoren.


Gezellig publiek overigens.

GEEN REGELS

In Brutal Football is geweld verplicht. Deze sport kun je nog het beste omschrijven met de bekende kreet 'voetbal is oorlog'. Het grote voordeel van deze nieuwe sport is namelijk het totale gebrek aan regels (een echte KISS-sport dus). Wie de meeste punten scoort wint, maar punten scoor je nu eens niet alleen door de bal in het doel van de tegenstanders te gooien of te schieten. Je wordt bijvoorbeeld ook tot winnaar uitgeroepen als je er in slaagt tenminste zes tegenstanders te onthoofden! Wanneer een wedstrijd in een gelijkspel eindigt, volgt de blessuretijd. En dan moet je dus niet denken aan de verlengingen die je op het WK hebt gezien, want in Brutal Football hebben de scheidsrechters een heel andere opvatting van blessuretijd. De winnaar van een onbesliste wedstrijd is namelijk het team dat er in slaagt al z'n tegenstanders te blesseren!



Te gek, eindelijk eens een spel waarin je niet constant teruggefloten wordt door een irritante regelneef/scheidsrechter. De aktie gaat aan een stuk door, er rollen meer hoofden over het scherm dan in Mortal Kombat I en II samen en het bloed vloeit rijkelijk. Wat wil je nog meer? Iets duidelijkere graphics misschien, want soms ben je opeens de bal kwijt. Niet dat dat nou een probleem is, want ook zonder dat je in balbezit bent, kun je heel wat punten scoren door bijvoorbeeld even een tegenstander te onthoofden of aan een spies te rijgen.

RENE

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,0

- ▲ Wreed en hard
- ▲ Geen bloedcode nodig
- ▲ Humor
- ▼ Graphics soms onoverzichtelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NEGEN MAANDEN NA AANKOOP

CD 32
Prijs: ƒ 79,50
Fabrikant: Millennium

8⁵



Brutal Football-taal

Bij deze sport hoort een eigen taaltje, waar we de leukste termen even uitgepikt hebben voor jullie:

Aced: iemand in één klap onthoofden.
Crying Time: een vreselijke nederlaag.
Iced: opgesloten in een tijdelijke ijs-gevangenis.
Slab Man: de ongelukkige die de restjes van spelers van het veld moet krabben.
Wrecking Job: een massale aanval op één tegenstander.
Kebabed: gespiest worden na een sprong naar de bal.
Kiss Dirt: het opzettelijk in de grond drukken van het hoofd van een tegenstander.
Eat Wall: idem, maar dan in de muur.
Freewheeling: het hoofd van een tegenstander gooien in plaats van de bal.

EEUWIG

Steeds meer lezers sturen zelfgemaakte spelen naar Eeuwig Leven. Tof, tof; ga zo door. Bram uit Didam stuurde ons een spel dat door een paar van zijn vrienden is gemaakt. Een leuk, goed en KISS spel. Ruud 'Huggie' uit Goor maakte zelf een tekst-adventure waarin je op zoek moet naar de paasmarkt van Goor, daarbij gehinderd door ouders, Atari's, en voorbijgangers. Wat wij daarvan vinden? Cool, gewoon heel erg cool. We komen je naam nog weleens tegen als succesvol spellenmaker, nemen wij aan. We willen een aparte special aan dit zelf-spelmaak-fenomeen gaan wijden. Heb je weleens een spel gemaakt, stuur dan een exemplaar naar ons welbekende adres met informatie over hoe, wat, waarom, wanneer etc. Stuur daar natuurlijk ook je tips, cheats, codes en levelselects heen.

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Is de nood hoog, en kun je niet wachten tot de nieuwe PU er is, bel dan de
Nintendo Servicelijn
03402 - 54490
Sega Megaphone (F1,- p/m)
06 - 34033034

DIP -cheat

PC MORTAL KOMBAT
PC HAND OF FATE

Ronald en Dennis schrijven dat we wakker moeten worden, want de DIP-cheat uit MK zou niet werken. Jongelui, wrijf zelf de zandkorrels uit jullie ogen en tik DIP (in hoofdletters) tijdens het optiescherm. Lees vervolgens het juli/augustus nummer voor de details. Ronald en Dennis zijn evengoed 'excellent dudes', daarom krijgen ze nog een paar antwoorden op hun vragen. De vuurvliegjespuzzel uit Hand of Fate: klik op een willekeurig vliegje. Dit heeft tot gevolg dat een ander vliegje ook oplicht en geluid maakt. Klik daarna op het eerste en het tweede vliegje: een derde vliegje zal reageren. Klik dan op het eerste, het tweede en het derde vliegje: een vierde vliegje zal reageren. Ga zo door tot alle vliegjes hebben gereageerd.



Begin bij het pijltje.

Ook vroegen Ronald en Dennis zich af waarom er geen PC-lijn is? Heel eenvoudig, PC-spellen worden door tientallen verschillende fabrikanten gemaakt. Dat zijn bijna allemaal concurrenten van elkaar. Dit maakt het in de praktijk ondoenlijk een gezamenlijke PC-lijn op te zetten. Wel hebben verscheidene grote PC-spellenfabrikanten een eigen lijn. Als dat zo is, staat er in de handleiding altijd wel een telefoonnummer. Nadeel: het zijn zonder uitzondering telefoonnummers uit Engeland of Amerika. Voor zover wij weten, heeft nog geen PC-spellenfabrikant een Nederlandse hulplijn geopend en het is twijfelachtig of die er in de nabije toekomst zal komen.



Tik hier DIP.

PC
STAR CONTROL 2

Karel M. uit ? weet hoe je aan veel Resource Units komt. Als je op de Star-base bent, kies dan OUTFIT STARSHIP en dan -MODULE. Selecteer PLANET-LANDERS. Blijf op -Module drukken. Als je Planet-landers op zijn en je blijft op -Module drukken, dan krijg je er een heleboel Planetlanders bij. Die kun je gelijk weer verkopen. Zo kun je extra veel Resource-units krijgen.



LEVEN

Cheats

Cheat

PC
SIMCITY 2000

Gejo uit Hoorn laat weten hoe je van een oude Simcity-stad een nieuwe Simcity 2000-stad maakt. Neem een oude stad uit Simcity (met de extensie .cty) en rename die extensie als .sc2. Kopieer het .sc2 bestand vervolgens naar Simcity 2000. Nu kun je de oude stad tevoorschijn halen met behulp van 'load saved game'. Je snapt het al: als je de oude stad met FUND rijk hebt gemaakt en vervolgens hebt geopend in Simcity 2000, dan begin je met een stad die in het bezit is van een hoop geld. En Gejo, wat je vraag betreft over het Ultimate Game Cheat Systeem, we weten gewoon nog niet hoe en waar het verkrijgbaar is. Zodra wij het wel weten, weet jij het ook.

PC
BODY BLOWS

Peter uit Baarlo zat 'wat te klooien met z'n PC' toen hij plotseling een cheat-scherm in beeld kreeg. Dat gebeurde toen hij in het menu waar je 1 Player, 2 Player etc. kunt kiezen, tegelijkertijd de letters W en E indrukte en die zo'n 5 seconden ingedrukt hield. Het resultaat was een cheat-scherm met de volgende toetsencombinaties:

Control + F1 = onverslaanbaar speler 1 aan
Shift + F1 = onverslaanbaar speler 1 uit
Control + F2 = onverslaanbaar speler 2 aan
Shift + F2 = onverslaanbaar 2 uit
Control + F3 = meer energie speler 1
Shift + F3 = minder energie speler 1
Control + F4 = meer energie speler 2
Shift + F4 = minder energie speler 2
Control + F5 = meer punten speler 1
Shift + F5 = minder punten speler 1
Control + F6 = meer punten speler 2
Shift + F6 = minder punten speler 2
Control + F7 = oneindige credits aan
Shift + F7 = oneindige credits uit
Control + F8 = spelen met Max en T17 aan
Shift + F8 = spelen met Max en T17 uit

Tip van de Maand

SNES
STARWING

Ivar uit Bussum wil niet te hoog van de toren blazen maar vindt zijn eigen tip wel heel erg geinig. Hij nam level 1 van de space shoot 'm up en speelde tot hij bij 'Meteor' kwam waar twee beesten op lange poten langsliepen, die zich vervolgens omdraaiden en op hem af kwamen. Hij bedwong zijn schutterstand maar vloog onder de poten van de beesten door zonder ze te raken. Verder in het level verschenen meer van die beesten waar hij onderdoor vloog, ook onder de beesten die zich achter platen verborgen. Wanneer ze allemaal 'door de benen zijn gespeeld', is de eindbaas van dit level verdwenen en zie je in plaats hiervan een enorme basis opdoemen. In deze basis vind je Andross, en als je hem verslagen hebt, zal de meteor ontploffen en krijg je een speciaal einde. Ivar, gabber, het is tenslotte komkommertijd en spelvossen lusten geen komkommers of zoiets, dus OK, jij hebt de tip van de maand.

MOVES

PC
MORTAL KOMBAT 2

Sommige lezers sturen ons nu al de (special) moves voor de PC-versie van de opvolger van het meest beroemde spel ter wereld. Deze moves kunnen we helaas nog niet geven omdat ze allemaal zijn gebaseerd op arcade-versies of op zogenaamde Bèta-versies van het spel. Dit zijn testversies waaraan nog van alles kan veranderen, dus ook de moves. Daarom wachten we met de Mortal PC-moves tot de officiële versie er is, want dan pas weten we zeker waar we het over hebben. Nog even geduld dus.





B EF LANGER

EEUWIG

Cheat

LEVELCODES

PC
CATACOMB 3D

Cheats van
Peter uit Zwijndrecht
F10 + W - Levelselect
F10 + I - Alle voorwerpen
F10 + E - Naar het volgende level
F10 + O - Een kaart van het level
F10 + S - Slow motion
F10 + G - God mode

PC
BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS

Kort maar krachtig, afkomstig van Jeroen van M. die geen plaatsnaam vermeldde. Tik tijdens het titelscherm 'Cowabunga' en je wordt onzichtbaar! Nog zo'n geintje, maar dan voor Robocop I. Druk op pauze en tik (Best Kept Secret) en je wordt alweer onzichtbaar!

PC

Als je niet genoeg benzine hebt om terug naar de basis te gaan of je vliegtuig is bijna neergeschoten, druk dan op ALT-L om de automatische piloot aan te zetten, die brengt je ('hoe kapot je ook bent') gewoon veilig naar huis, aldus Huggie uit Goor. Glaxx uit Rotterdam voegt daaraan toe: als je baalt van de trainingsmissies als je dood bent, druk dan op Enter + Control in plaats van alleen Enter. Dan kan je niet meer dood gaan...

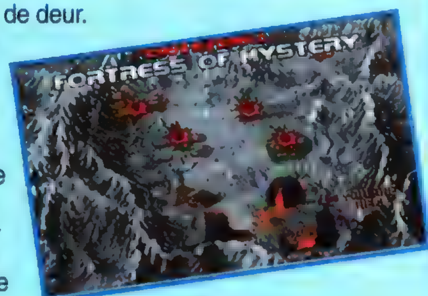
PC
DOOM

Jeroen uit Amersfoort krijgt een vette 'thumbs up' van Ben voor zijn openbaring van de geheime levels in 'The Shores of Hell' en 'Inferno'. De geheime levels heten respectievelijk 'Fortress of Mystery' en 'Warrens'. Het Fortress of Mystery bereik je via het 'Command Center', maar hoe kom je er precies?

1. Direct bij binnenkomst in het Command Center ga je rechtsaf om het hoekje.
2. Als je niet meer verder kunt, dan ga je linksaf en daar de trap op.
3. Aan het einde van de gang zie je rechts een deur met een doodshoofd.
4. Ga door die deur en loop net zo lang door de gang tot je een volgende deur met doodshoofd ziet.
5. Ga door die deur en je komt in een groene zaal terecht.
6. Ga naar rechts waar alweer een doodshoofddeur is.
7. Open de deur en slacht wat je ziet.
8. Ga binnen meteen naar rechts en druk op de knop in de vorm van een doodshoofd.
9. Nu is in de groene zaal een trap verschenen, ga die op.
10. Loop door het vuur naar de achterste hoek, daar zit een 'warp zone'.
11. Via die warpzone kom je in een kamer met vliegende doodshoofden en een deur.
12. Ga door de deur, je komt weer in een 'warp zone'.
13. Nu ben je gewarped naar een gang met aan het einde een deur.
14. Open de deur en haal de handel over.
15. Je bent aangekomen in het Fortress of Mystery.

'Warrens', het geheime level uit Inferno, bereik je via level 6 van Inferno. Hoe je daar komt?

1. Ga bij het begin direct rechtsaf langs de muur, dus niet door de deur.
2. Steek snel de strook gif over. Je ziet nu 2 groene gebouwen.
3. Ga naar de meest linkse. Dat is het gebouw met de vier getraliede hokken.
4. Open de deur en ga het gebouw binnen, de deur gaat vanzelf op slot.
5. Vlak voor het midden van de linkermuur zie je een brandend kaarsje, ga daar naar toe en open de muur.
6. Er verschijnt een geheime ruimte die je binnen moet gaan.
7. Je wordt nu gewarped naar een plaats hoog boven het slagveld. Voor je zie je twee rode metselwerkjes waarvan de linker hol is. (Spring erin om de sleutel van de normale uitgang te vinden.)
8. Rechts om het hoekje zit een blauw ommuurd gat en je ziet de schakelaar, in de vorm van een doodshoofd, al zitten. De kunst is nu in dat gat te springen. (of loop met IDSPISPOPD dwars door het muurtje).
9. Druk op de knop en zie daar, een extra level met de naam Warrens.







Cheat

PC
SYNDICATE

Voor de liefhebber, met dank aan Alex uit Steenwijk. Kies als 'company name' GUNS N ROSES en als 'your name' W AXL ROSE. Je krijgt nu 100 miljoen en alle wapens.

PC
EPIC PINBALL

Als je aan het flipperen bent en je ziet dat de bal verdwijnt, druk dan op: Escape, B,N. Er komt dan een extra bal in het spel die niet bij de normale ballen opgeteld wordt. Deze cheat kun je eindeloos herhalen, aldus Gerben uit Puttershoek. Martin uit Assen wist hier nog een tip voor Epic Silverball aan toe te voegen. Druk tijdens het flipperen op Escape. Dan komt er te staan 'QUIT? (Y/N)'. Druk vervolgens op de letter J, en je kunt de bal met de cursor besturen!



LEVEN

Tips & truuks

Kort

- QG2B-TXWW-2K2B-TXZQ-ZGPD -> laatste password Tiny Toon Adventures op de MegaDrive; was getekend QBEX uit Dronten
- Druk bij het titelscherm van Dragon Ball 2 (SNES) vlug op Boven, X, Beneden, B,L,Y,R en A. De laatste 2 bazen wachten op de slacht. Van Man Hin uit Nijmegen.
- Kies vriendschappelijke wedstrijd in Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES). Kies indoor als ondergrond. Neem Timo Akira als speler. Elke serve is een ace. Van Willem uit Amsterdam
- Voor NBA Jam (SNES) initialen RJR en code Z5FQ-DYY QJ3YCYK. Het is nu 163-0 volgens Daniël uit Rijssen.
- Van Nikolaj uit Katwijk. Bij Game Over in WarioLand op de Game Boy: zet je Game Boy 15 seconden uit. Doe weer aan en je begint waar je gebleven was.
- 50 credits in Ranma 1/2 (SNES): op het optiescherm bij Credits tien keer op select drukken, schrijft Paul uit Soesterberg.
- Bij Tetris op de NES in het A-type. Plak de selectknop vast en binnen twee minuten heb je 999.999 punten, ontdekte Jan Paul uit Katwijk.
- Level 4 van Flintstones (SNES) opgestuurd door 65-jarige Jan uit Gouda. Steen = -> = pannekoek = 3 = staande ton = staande ton = ei = hart = steen = appel = hamburger = ster = pannekoek = <- = hamburger



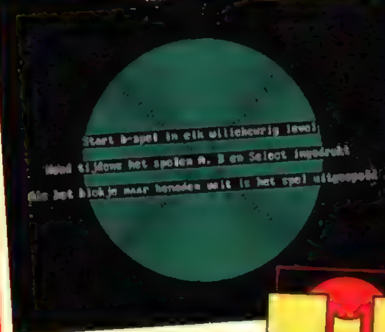
GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

E. uit G. spreekt ons vermanend toe over het plaatsen van de 1 aprilgrap over Mortal Kombat uit het Engelse blad NMS. Als wij zo-ker 100 brieven met dezelfde, voor ons al op het eerste oog, overgepende nonsens-tip krijgen, dan willen wij wel zien hoe de waarde PU-lezers zullen reageren. We kregen ditmaal zo'n 200 brieven: ongeveer honderd scheldbrieven, tachtig wanhopige, vijftien 'sleep uit' brieven en vijf 'oh, oh, mag niet' brieven. En ondertussen hebben wij lol en zijn we blij dat wij een lesje in gezond verstand hebben kunnen geven. Denk altijd met je eigen hersens!

E. geeft ons desalniettemin een tip, ook uit NMS (Marc uit Eindhoven leest dit blad ook), maar niet minder goed: Bij het titelscherm van Kirby's Pinball Land moet je tegelijkertijd op Beneden, Rechts, Select en A drukken. Een zwarte kat loopt van links naar rechts over het scherm en je kunt tegen alle veldbazen spelen. Druk je Beneden, Links, Select en B tegelijk in dan loopt een witte kat langs en kun je alle bonusvelden spelen.

En, guts E., hij werkt ook op onze Game Boy!



TIP

PC

DIVERSEN

Martijn uit Maarssen maakte speciaal voor de PU een Qbasic-programma dat zijn tips op een bijzonder aardige manier presenteert. Moeilijk om de special effects aan de lezers te laten zien en een beetje jammer dat de tips zelf niet zo heel bijzonder zijn, maar evengoed willen we Martijn vanaf deze plaats feliciteren met zijn programmeerkunsten. Ga vooral zo door jongen, dan kom je er wel!

Jasper uit Lisse en Coen uit Sassenheim hebben Ben ontzettend blij gemaakt met een diskette waarop allerlei Doom-editors staan. OK, het zijn geen tips of truuks, maar het is wel hartstikke tof van die twee dudes dat ze dat zomaar opsturen. Dank dank dank etc.



EEUWIG

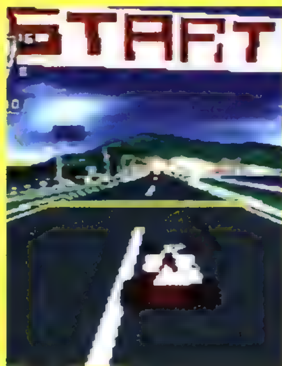
LEVELCODES

ALIEN BREED
Glaxx uit Rotterdam, Huggie uit Goor en vooral Gijs en Sil uit Raalte stuurden levelcodes voor Alien Breed, en wel de volgende:

Level
2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4 - HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11- HHIAAJJIG
12 - GGDDJJGFD
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFGDCC
16 - IHDCHGHFF

Truuk

MEGADRIVE
VIRTUA RACING
Pascal uit Amersfoort, Remco uit Amsterdam en Arjan uit Leiden verdubbelen het spel Virtua Racing met deze truuk om de races in spiegelbeeld te rijden. Druk bij het verschijnen van het Sega logo op Boven, A en B en houdt de knoppen ingedrukt tot het titelscherm. Ga nu naar mode select en het logo van de mirror mode kan gekozen worden.





Levelcodes

MEGADRIVE
LOTUS II R.E.C.S.
Richard uit Sittard scheurde zijn MegaDrive aan flarden.

LEVEL 1
Race 1 CRRIPWBXX-44
Race 2 QPWMVQKCQ-50
Race 3 XGPGPZHHS-60
Race 4 FGWLSYCKM-68
Race 5 PRRUMPUMV-76
Race 6 NANCXXXXZ-56
Race 7 IPWONWOBP-80

LEVEL 2
Race 1 RLQYDVAKA-48
Race 2 HDMQQFAKA-52
Race 3 WXQBQMDXD-88
Race 4 UDONAJHAL-48
Race 5 NKWCXXXXK-36
Race 6 AONGLQKTC-64
Race 7 ZXJGHBKHF-72
Race 8 DPGTQKBHQ-44
Race 9 IPMIJOBHQ-64
Race 10 MUYURWFHA-88

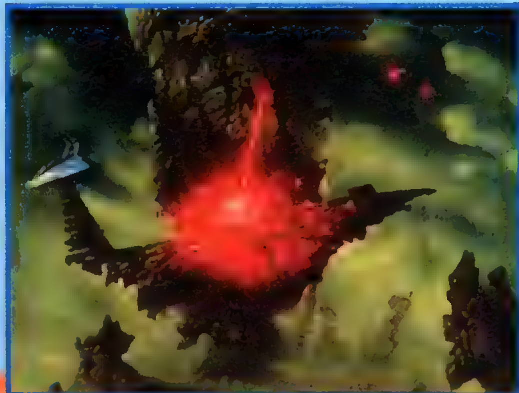
Sjakie uit Werkendam kreeg door POD PLEASE bij player 1 in te vullen een verborgen spel.

Krakers

PC
DUNE 2
Bastiaan en Joris, twee 'krakers' uit Hoogland, weten hoe je een gebouw in Dune 2 kunt kraken: 'Als je op een gebouw van de tegenstander schiet en de krachten van het gebouw staan op rood, dan moet je een Soldier of een Trooper in het gebouw laten lopen, dan is het gebouw van jou en moet je natuurlijk veel geld hebben om het gebouw vlug te repareren...'

HOWSITDATNOW

CD-I **SPACE ACE**
Hoe de grillen van Space Ace te overleven? Ewout uit Castricum heeft raad.
Om level 2 uit te spelen doe je Als je de cockpit bekijkt vanaf de rechterkant van het vliegtuig:
Boven, Rechts, Beneden, Rechts, Boven
Als je de cockpit bekijkt vanaf de linkerkant van het vliegtuig:
Boven, Links, Beneden, Links, Boven



Om level 3 uit te spelen:
Als je met de punt van het vliegtuig naar rechts het ruimteschip binnenkomt:
Boven (x2), Links (x3), Rechts, Boven, Rechts + Boven
Als je met de punt van het vliegtuig naar links het ruimteschip binnenkomt:
Boven (x2), Rechts (x3), Links, Boven, Links + Boven



G LEVEN

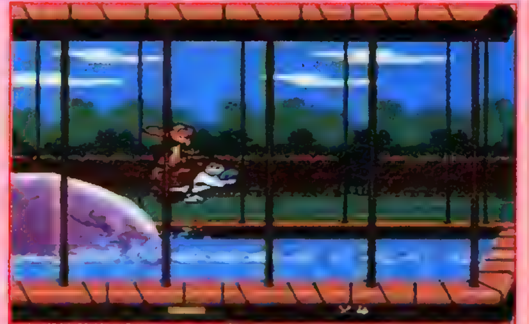
Action Replay

JURASSIC PARK
Ricky uit Rotterdam wou meer etterige dinos afmaken in Jurassic Park op de SNES en vond dit: 7E04 0555



Game Genie

SONIC 3
Pieter uit Uithuizen vogelde deze Sonic 3 cheats uit; met AWHA-CA92 raak je geen ringen meer kwijt. Met SCGT-DAYL is elke ring 8 ringen waard. Eeuwig Leven geeft AJ3A-CA7A.



Happy

MEGADRIVE
REN & STIMPY SHOW
Paul uit Rotterdam heeft in het extra level van Stimpy's Invention van groene luchtbel tot groene luchtbel gesprongen en stuurt ons zijn overwinnaarscodes.

CODES VOOR 1-PLAYER MODE
Level 1 8B20000 0DPG2W1
Level 2 8C00004 BJPF2WC
Level 3 871000C C6PD2WW
Level 4 892000C CM564WR

2-PLAYER MODE
Level 1 8B20000 0057DDH
Level 2 8500003 P15HDDY
Level 3 8510009 0X58WDY
Level 4 8520006 4WP7WDY



B E T E R - L E E F L A N G E R

EEUWIG Vraag en antwoord

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Elke maand selecteert hij weer een groot aantal van jullie vragen voor zijn rubriek en met een beetje mazzel geeft hij nog een zinnig antwoord ook.

LEMMINGS

Codes voor de Game Gear-versie van Lemmings heb ik niet voor je, Jasper uit Alblasserdam, maar wel iets veel beters: een level select. Als je het spel aanzet, zie je een lemming er met het Sega-logo vandoor gaan op een karretje. Hou op dat moment de knoppen 1 en 2 ingedrukt terwijl je alle knoppen van de control pad met de klok mee indrukt. Doe dit drie keer (knoppen steeds ingedrukt houden!) tot je een geluidje hoort dat aangeeft dat het gelukt is. Kies nu New Level op het titelscherm. Je zult zien dat je nu een creditscherm krijgt in plaats van het passwordscherm. Onderin zie je een stage select-optie. Druk nu op rechts of links om een level te kiezen.
Als dank heeft Jasper meteen een tip voor Indiana Jones and the Last Crusade op de MegaDrive (en waarschijnlijk werkt het ook op de andere systemen): in het laatste level moet je de Sprong des Hoops maken. Dit is echter geen sprong maar een stap. Loop gewoon over het gat en je valt volgens Jasper niet naar beneden (ben je wel eens omhoog gevallen dan). Nu kom je bij de Bron des Levens. Kies de kleine roodbruine beker en je hebt het spel uitgespeeld. Iedere andere beker leidt trouwens tot een zekere dood.

INDY

Het PC-spel Indiana Jones and the Fate of Atlantis blijft een hoop lezers bezighouden. En dat terwijl de Power Prof het zo'n makkie vond (maar ja, verschil moet er zijn). Rolf uit Uden is op zoek naar de combinatie om de oude Atlantische robot te repareren en wil ook meteen weten hoe hij Sophia uit de gevangenis kan krijgen. De robot repareren doe je met de wielspaak (wheel spoke) die je, zoals uit je brief blijkt, inmiddels hebt gevonden. Verder moet je het kopje lava gebruiken aan de bovenkant van de robot. Pak de orichalcum beads (wat zijn dat eigenlijk voor dingen?) en vergeet ook de wielspaak niet mee te nemen (die heb je later nog een keer nodig). Sophia hoef je helemaal niet te bevrijden, maar je moet wel wat andere dingen doen bij haar gevangenis. Als je bij het ventilatiegat bent aangekomen, zul je zien dat je dat niet open krijgt. Gebruik een bead bij de robot rechts van het ventilatiegat en de robot zal de bewaker pletten. Ga nu naar de Sentry kamer. Je moet nu een eel figurine of een beeldje bij je hebben. Gebruik een bead bij het vissebek-beeld. Gebruik een bead met de eel figurine. Gebruik nog een bead bij de vissebek. Ga nu naar Sophia's cel en raap het stukje van het beeld op. Ga naar het kanaal en laat Sophia lekker in d'r cel zitten.
Sjoerd uit het Belgische Kinrooi weet niet wat hij moet doen in de tempel. Simpel, Sjoerd, ik neem aan dat je wel al binnen bent gekomen? In de tempel vraag je eerst aan Sophia of ze Sternhart bezig wil houden. Ga nu naar buiten en pak de kerosine lamp terwijl ze aan het praten zijn. Ga de tempel weer in en open de kerosine lamp (Dr. Sternhart zal zich beklagen over het feit dat je z'n lamp hebt gepakt, maar daar trek je je niets van aan). Gebruik de lamp op de spiraalvormen links. Trek er nu aan om het te pakken en gebruik het op de dierenkop links. Trek aan de olifantenneus om de tombe te openen. Sternhart zal er nu vandoor gaan met de Worldstone, maar daar hoef je je nu niet zoveel van aan te trekken. Vergeet alleen niet de orichalcum bead op te rapen voordat je terugvliegt naar IJsland. Sjoerd's tweede vraag was wat je moet ruilen met Dr. Costa. Weiger hem Sophia's halsketting te geven en vraag hem of ie soms liever zaken doet met Indy. Schakel terug naar Indy. Laat Indy praten met Costa en geef hem het geheimzinnige eel figurine.
Je laatste vraag over King's Quest VI is wat te vaag Sjoerd, je zal even preciezer moeten beschrijven waar je bent en wat je al hebt gedaan. Wel kan ik je zo al zeggen dat je de ring had moeten ruilen voor een magische kaart (in de pawn shop waar je het pepermuntje vandaan hebt).

MORTAL DIPJE

De Power Prof heeft een heleboel vragen gekregen over de Mortal Kombat DIP-tip (PC) die een tijdje geleden in Eeuwig Leven stond. Om te beginnen even dit: jullie kunnen wel allemaal boze brieven sturen aan de Power Prof over tips die niet blijken te werken, maar die DIP-tip kwam dus niet bij mij vandaan! En nu we dat misverstand uit de weg hebben geholpen: het is inderdaad zo dat de DIP-tip niet bij iedere versie van Mortal Kombat werkt. Het werkt namelijk alleen bij versies die het optiescherm in het spel hebben ingebouwd. Degenen die eerst setup moeten intypen om het setup-scherm te krijgen hebben dus pech!

IMPORT

Marcel uit Apeldoorn heeft een heleboel spellen (uitslover!) waaronder het importspel Battle Cars van Namco. Of de Power Prof daar soms codes voor heeft? Uiteraard heb ik die: druk op het titelscherm op Omhoog, Omlaag, L, R en Select. Ga nu naar het Options-scherm waar je een nieuwe Mystery Mode optie zult zien. Je kunt het spel nu van boven af bekijken. Als je op het titelscherm op L, R en Omhoog drukt, kun je in de auto van de boss rijden als je hem bereikt. Van B.O.B. hebben we in eerdere nummers van PU al (februari '94 en november '93) de passwords en een cheat gepubliceerd.

PRINSELIJKE TIPS

Bauke uit Purmerend komt niet verder dan level 2 in de PC-versie van Prince of Persia 2. Heb je de tips al geprobeerd die we in de PU's van januari en maart van dit jaar publiceerden? Met al die cheats moet je er toch uit kunnen komen?



IEDEREEN IS TE VERSLAAN

Natuurlijk zijn de bazen in Final Fight (SNES) wel te verslaan, Bernd uit Schagen. Iedereen is te verslaan, zeker als je wat hulp krijgt van de beste vechter (ik dus). Om het je wat makkelijker te maken druk je gewoon op L, R en Start. je kunt nu zelf het aantal levens bepalen en de moeilijkheidsgraad.

LEUK VRIENDJE

Een vriendje van Frans had een leuke tip voor Alex Kidd op de Master System. Hij heeft het je alleen verkeerd verteld, Frans. De goede manier om deze cheat te doen is op het Game Over-scherm op Omhoog drukken en dan acht keer op 2.

ZONNETJE IN HUIS

Willem Frank uit Rockanje, ik hoop dat je nog niet op vakantie bent geweest als je dit leest. Anders heb je namelijk niet zoveel aan het antwoord op je Game Gear-vragen. Als het je er alleen om gaat te kunnen spelen in de auto, kun je het beste een Car Powerset kopen. Maar als je daarna ook buiten op de camping wilt spelen, is dat niet de meest ideale oplossing. In dat geval kun je het beste de Solar Pak kopen, waarmee je je Game Gear op zonne-energie kunt laten werken (het nadeel daarvan is trouwens wel dat de zon moet schijnen, en als dat het geval is heb je misschien niet zoveel zin om te computeren). En om je laatste vraag nog even te beantwoorden: de reden dat de Game Gear batterijen zuipt, is vooral het feit dat kleurenbeeldschermen meer energie vreten dan monochrome. Vandaar dat de batterijen in een Game Boy veel langer meegaan dan in een Game Gear of Lynx.



DE MAN MET DE HAMER

Kris uit het Belgische Hechtel is op zoek naar de hamer in Zelda 3. Het heeft al een keer in de allereerste PU gestaan, Kris, maar voor iedereen die dat historische nummer gemist heeft: je vindt de hamer in het eerste kasteel van de Dark World. Dat geldt dus ook voor Joachim, een ander brutaal Belgje die heel stoer doet in z'n brief maar blijkbaar niet goed kan lezen. Gelukkig maakt Joachim het een beetje goed met een tip voor Zelda op de SNES: laat bij de ruïnes het meer leeglopen, neem de vis, ga er mee naar de stad waar die flessenverkoper zit, geef de vis aan hem en je wordt rijkelijk beloond.

MEGA MASTER SNES-SYSTEM

Nee Leendert uit Winterswijk, je kunt geen MegaDrive spellen op een Master System spelen. Omgekeerd kan wel, want daar zijn speciale converters voor te koop. En Taco uit Den Haag maakt het helemaal bont, want die vraagt zich af of er een converter is om MegaDrive-spellen op de SuperNES te spelen. Haha, leuk geprobeerd maar dat zit er echt niet in.

AL EEN HALF JAAR

Emiel uit Strijen is al een half jaar bezig met het oplossen van het laatste Sunsoft level van het SNES-spel Lemmings. Hier komt ie, Emiel:
1. verander de eerste lemming in een klimmer, zodat deze de muur rechts begint te beklimmen. Verander hem, zodra hij de linker bovenhoek van de een-richting muur bereikt heeft, in een graver. Zorg wel dat er links een opening is. Verander hem, zodra hij tussen de twee eenrichting muren zit, in een basher zodat ie zich een weg naar rechts graaft door het midden.
2. Verander vlak voordat de basher door de rechterkant heen is, een van je lemmings in de buurt van het valluik in een klimmer, zodat hij de muur beklimt naar rechts.
3. De eerste klimmer zal nadat hij de meest rechtse muur beklommen heeft, weer omlaag vallen. Verander hem, als hij de linker rand bereikt, in een bouwer, zodat hij naar de top van de een-richting muur gaat. Wacht als hij boven is totdat hij de tweede lijn van rechts op de grond bereikt en verander hem dan in een miner.
4. Verander de tweede klimmer in een bouwer, zodra hij twee stappen omlaag heeft gedaan in de door de miner gegraven gang, zodat hij over de bovenkant van die gang bouwt. Verander hem in een bouwer zodra hij de linkerrand bereikt zodat hij een brug bouwt naar de uitgang.
5. Laat de miner een stap naar links doen zodra hij door het midden valt en verander hem dan weer in een miner. Verander, terwijl hij aan het graven is, een van de lemmings onder de valdeur in een klimmer. Wanneer hij de rechterrand van de mijngang bereikt verander je hem in een bouwer zodat ie een brug maakt die beide mijngangen verbindt.
6. Wacht tot de miner klaar is met graven en je bent klaar.



ULTIEME ZELDA-CHEAT

Marlous (als dat er tenminste staat, beetje netter schrijven mag ook wel hoor) uit Amersfoort geeft de redaktie heel veel kusjes en extra groetjes aan Ben, Bjørn en Kees als die haar brandende problemen oplossen in Zelda IV op de Game Boy. Ha, die kusjes zijn dus voor de Power Prof! Om te beginnen krijgt ze die irritante gevlekte stenen niet aan de kant. Dat kan wel kloppen, Marlous, want uit de rest van je brief blijkt dat je de Power Bracelet nog niet hebt gevonden. Als je die eenmaal hebt, leveren de stenen geen probleem meer op. De power bracelet kun je vinden in het tweede paleis. Het veertje waar je verder om vraagt, bevindt zich in een schatkist in het eerste paleis. De sleutel om toegang te krijgen tot dat paleis vind je als je na de betoverde wasbeer een scherm omhoog gaat. Voor alle Legend of Zelda-fans die hopeloos vastzitten, heeft de Power Prof trouwens de ultieme cheat, waarmee je dwars door muren heen kunt lopen. Loop naar de rand van een scherm en duw in de richting van het scherm waar je naar toe zou willen. Druk dan onmiddellijk op Select, vlak voordat het scherm begint te scrollen. Je verschijnt nu aan de andere kant van de muur waar je tegen duwde, op dezelfde plek maar dan op het volgende scherm. Handig als je een voorwerp mist dat je nodig hebt om toegang te krijgen tot een bepaald scherm. Save wel eerst even je spel voordat je dit doet, want je kunt op deze manier per ongeluk vast komen te zitten in een rots of een muur.

EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

DUIZENDEN DEUREN

Een heleboel brieven (nou, een stuk of drie) hebben we gekregen over de duizenden deuren in het eerste kasteel van level 8 van Super Mario 3. Ook Peter uit Wijk bij Duurstede zit hier hopeloos vast. Vorig jaar heeft er al eens een tip gestaan in Eeuwig Leven over dit probleem, maar dan voor de NES. De oplossing was als volgt: hou constant rechts aan, tot je bij de lopende band komt. Stoot tegen de twee stenen die links van de band staan en er verschijnt een grijs blok. Spring daar op en er komt een deurtje tevoorschijn op de lopende band. Loop daar voorbij en je ziet rechts tegen de muur nog een deur waar je in moet.



EXCUUSBRIEF

Waar ben jij nou helemaal mee bezig, Brent uit Wapenveld? Een top 6 van Nederlandse computerbladen sturen en dan PU niet eens op de eerste plaats zetten! Was zeker al een heel oud lijstje, hè? Ik verwacht binnenkort een excuusbrief in drievoud van je, want anders zwaait er wat voor je! Om te tonen dat de Power Prof ook niet de kwaadste is, toch nog even antwoord op al je vragen: 1. leuke spellen met z'n tweeën vind ik zelf vooral sportspellen, zoals FIFA Soccer. Maar ook General Chaos is fantastisch om met meerdere spelers te doen. 2. Nee, Wario Land is niet beter dan Super Mario Land 2, ze zijn gewoon allebei hartstikke goed. 3. Over het FX-spel Power Slide is helaas nog niets bekend. 4. We houden niet zo goed bij wie de meeste spellen heeft uitgespeeld, maar het is natuurlijk wel duidelijk dat de Power Prof zo goed is dat ie alle spellen uitspeelt. 5. Je schrijft niet waar je precies naar toe gaat in Engeland, maar als je in de buurt van London bent zou ik daar zeker even langs de Virgin Megastore gaan. Die heeft echt een gigantische games-afdeling. In die buurt kun je trouwens ook nog een heleboel andere computerwinkels vinden, dus succes! 6. Er zijn geen plannen om King of the Zoo op de SNES uit te brengen. 7. Spel van het jaar dat ligt er maar net aan van wat voor soort spellen je houdt (en wat voor systeem je hebt natuurlijk), maar mijn persoonlijke favorieten zijn toch wel FIFA Soccer (SNES en Mega Drive) en Sim City 2000 (PC). 8. Nee, we wonen niet allemaal in Amsterdam, maar de meesten wel. 9. Ja, ik heb wel eens van Wapenveld gehoord, beginnen je vragen op te raken of zo?

PLEASE LET ME IN?

...smeekt Pim, want hij heeft maar twee kleine vraagjes. Je eerste vraag is moeilijk te beantwoorden, want de vierde missie van Wolfenstein 3-D is zo uitgebreid dat het moeilijk aan te geven is waar je nog niet geweest bent. Goed blijven zoeken, dan vind je vanzelf de sleutel die je nodig hebt. Met je Indiana Jones and the Fate of Atlantis-vraag over de greppel op het eiland Tikali kan ik je waarschijnlijk wel helpen. Dit is namelijk wat je moet doen op Tikali: ga de jungle in en neem het donkere pad in het midden. Jaag het jungle-knaagdier naar de ingang van het donkere junglepad en gebruik je zweep om hem er in te jagen. De slang en het knaagdier zullen met elkaar gaan vechten. Loop nu over de boom om aan de andere kant van de greppel (volgens mij is het iets dieper dan een greppel, maar goed) te komen. En om nog maar even bij Indy te blijven, nog een vraagje van Niek uit Utrecht. Hij weet niet wat hij moet doen op het eiland Crete. Daar gaat ie dan: ga naar rechts en volg het pad. Ga naar de brug en helemaal naar links. Pak het instrument van de onderzoeker. Ga nu omlaag naar de opgraving. Onderzoek alle ruimtes totdat je bij een muurtekening komt (waar je hem vindt verschilt per spel!). Ga nu naar buiten en zoek de grote horens (in het midden van de opgraving). Kijk naar de steen links van de horens en je zult een beeld zien. Gebruik hier het instrument dat je net hebt gevonden. Richt het vizier zo dat het wijst naar de linker grote hoorn. Klik op het vizier en je zult een stippellijn zien met een X. Kijk naar de steen rechts van de grote horens en doe hetzelfde (met hetzelfde resultaat). Je zult nu een X op de grond zien. Graaf hier en je vindt de Moonstone.

CODES OF HONOR

Bernard uit IJsselmuiden begrijpt er helemaal niets meer van. Hij heeft net Mortal Kombat gekocht en probeerde dus gelijk de bloedcode uit op zijn MegaDrive (inderdaad oplettende lezertjes, ABACABB en niet ABBACAB. Even een test om te kijken of jullie wel opletten!). Helaas gebeurde er niets, maar hij begreep ook niet precies wat werd bedoeld met het Codes of Honor-scherm. Bernard, als je nu eens niet meteen op de Start-knop drukt maar de intro eventjes op je gemak bekijkt, dan zul je zien dat er op een gegeven moment een verhaal verschijnt over codes of honor. Dat is een soort verborgen aanwijzing over de bloedcode. Op dat scherm moet je de bloedcode dus intoetsen en dan zul je zien dat het wel werkt.

MEER MASTER SYSTEM

Almer uit Winterswijk en Richard uit Franeker vinden allebei dat we te weinig aandacht besteden aan Master System-spellen. De Power Prof heeft de PU-eindredacteur eens even flink onder druk gezet (zeg maar gerust bedreigd) en hij belooft beterschap. Binnenkort kunnen jullie dus meer Master System-recensies verwachten (al moet je er natuurlijk wel rekening mee houden dat er minder 8-bit titels uitkomen dan 16-bit). Almer, er zijn nog geen plannen voor een Master System-versie van Sonic 3, maar het goede nieuws is dat aan het eind van het jaar wel Sonic Chaos uitkomt. Er zijn helaas ook geen plannen voor een Master System-versie van Pink Panther.

HERFST IN MARIO WORLD?

Arme Robin uit Vuren. Hij heeft Special uitgespeeld in Super Mario World en zag tot z'n verbazing dat de kaart vervolgens rood werd. Nieuwsgierig geworden (dat moest toch iets betekenen!) belde hij Nintendo's helplijn, maar daar kwamen ze niet verder dan dat het herfst is in Mario World. Op Robin's vraag hoe je er dan winter van maakte wisten ze echter geen antwoord. Robin, je bent gewoon het slachtoffer geworden van een grapjas, want de rode kaart betekent alleen maar dat je de special stages hebt uitgespeeld. En verder: Nintendo heeft geen plannen voor Super Mario World 2.

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop 3 Sega spellen: Aladdin, Asterix, Sonic 1. ƒ 75,- per stuk, 3 voor ƒ 200,-. Tel.: 079-415278, Jan-Jaap.

Te koop voor Game Gear: Sonic Bfr. 650,-, Mickey Mouse Bfr. 850,-, Donald Duck Bfr. 850,-, Ninja Gaiden Bfr. 850,-, Halley Wars Bfr. 850,-, Master Gear converter Bfr. 450,-. Voor Master System: Ghouls 'n Ghosts Bfr. 550,-. Alle spelletjes met origineel doosje en instructieboekje. Tel.: 089/461103 (Bree, België), vragen naar Pol Teyssen.

Te ruil: Michael Jackson/Moonwalker (MegaDrive) of een spelcassette met 10 spellen wil ik ruilen tegen Mortal Kombat (MegaDrive). Tel.: 01640-58362 (alleen op zaterdag of zondag tussen 12.00 en 18.00 uur), vraag naar Lee of Nazim.

Te ruil gevraagd voor de Game Gear: Mortal Kombat, NBA Jam, Cool Spot, Batman Returns, Ecco the Dolphin, Micro Machines of Road Rach. Ik heb Terminator te ruil. Evt. ook kopen voor ƒ 25,-. Tel.: 030-514735 (vragen naar Wesley).

Te koop of te ruil: Master System 2 + 3 controlpads, 1 control stick en 12 spellen. Alles voor ƒ 300,- of ruilen tegen een Super NES met 3 spellen (geen Mario World). Tel.: 085-812976, vraag naar Floris.

Te ruil gevraagd voor Sega 16-bit uw Micro Machines tegen mijn Sword of Vermillion (met trucjesboek) of Spiderman). Tel.: 03486-1435.

Te koop of te ruil gevraagd: Ecco the Dolphin of Tazmania op de Sega MD. Tel.: 02972-61875 (Vinkeveen), vraag naar Wessel.

Te ruil: Asterix voor de MegaDrive tegen Aladdin of een ander leuk spel. Tel.: 03405-67155, Simon Bakker.

Te koop of te ruil voor de Sega MegaDrive: Aladdin (2 maanden oud) ƒ 110,-, Spiderman (3 maanden oud) ƒ 60,-, Streets of Rage (3 maanden oud) ƒ 60,-, Manacer geweer + 6 shoot games ƒ 120,-. Allemaal met Nederlandse handleiding. Ruilen voor: Road Rash 2, F22 Intercepter, F15 Strike Eagle 2, Sonic 3, Sonic Pinball, Eternal Champions of Desert Strike. Tel.: 05115-43972, Mitch Verhoef (spreek in op antwoord-app.).

Te koop of te ruil voor Sega MegaDrive: een converter (8-bits spelletjes kunnen hierdoor op de 16-bits gespeeld worden). Koop ƒ 60,- of ruilen voor NBA Jam of Street Fighter II special champion edition of Turtles the Hyperstone Heist of World of Illusion of Zombies. Tel.: 01807-13234, vraag naar Maurice.

Te koop: Sega MegaDrive (16-bit) + 2 spellen (NBA Jam en Ultimate Soccer) in 1 koop ƒ 250,-. Voor de Game Boy Ultima ƒ 25,-. Tel.: 03410-30965.

Te koop: Sega MegaDrive compleet met Sonic en boekjes. Z.g.a.n., ca. 1 jaar oud, voor maar ƒ 200,-. Tel.: 030-281498.

Ik wil Halley Wars ruilen voor Mortal Kombat. Beide voor de Game Gear. Tel.: 036-534300, Stephan.

Te ruil: MegaDrive 16-bit spellen Alien 3, Predator 2, Lotus Turbo Challenge, Terminator, Desert Strike. Eventueel ruilen tegen Road Rash 2, Mortal Kombat of Aladdin (2 van mij tegen 1 van deze). Ook wil ik Alien 3 voor de Game Gear ruilen tegen Sonic 2. Tel.: 078-79247, Peter van Heeren (tussen 18.00 en 19.00 uur).

Te koop voor Sega Master System: Asterix ƒ 49,-, Moonwalker ƒ 39,-, Shadow Dancer ƒ 39,-, Captain Silver ƒ 29,-. Alles in z.g.a.n. met handleiding + doosje. Tel.: 055-662159 (na 15.30 uur).

Te koop voor de 16-bit MegaDrive: 688 Attack Sub en NBA Jam. Allebei z.g.a.n., in doos + handleiding. Prijs in overleg. Tel.: 072-336195, vraag naar Jeroen (na 17.30 uur).

Te koop: Sega Mega CD spellen: Road Avenger, Thunderhawk. Half jaar oud, hoogste bieder. Tel.: 05750-25868.

Te koop: spellen voor de MegaDrive. Street Fighter 2 (ƒ 100,-/Bfr. 2000,-), Mortal Kombat, Fifa Soccer, Sensible Soccer, Aladdin en Sonic 2 (allen tegen ƒ 75,-/Bfr. 1500,-). Eventueel ruilbaar tegen NBA Jam, World Cup 94, Cool Spot, Jurassic Park, NHL '94 of NBA Showdown. Tel.: 089-380434 (België).

Te koop: Sega 16-bit MegaDrive + CD Rom 2, inclusief 2 joysticks (waaronder 1 programmeerbaar). Compleet met 24 spellen, waarvan 5 op CD. Geheel zo goed als nieuw. Vraagprijs: ƒ 1100,-. Tel.: 01180-13901.

Wie wil mijn spel Chuck Rock van de MegaDrive ruilen tegen een van deze spellen? Ecco the Dolphin, Mortal Kombat 1 of 2, Road Rash 1 of 2, het autoracespel Lotus of Paperboy 1 of 2 of Street Fighter 1 of 2. Interesse? Bel naar: 02507-18418, vraag naar Bob.

Te koop: Sega 16-bit met 22 spellen + 2 joysticks en alle toebehoren. Winkelwaarde ca. ƒ 3500,-. Nu (1 jaar oud) ƒ 825,-. Bellen na 18.00 uur. Tel.: 02990-39500

Te koop: MegaDrive spellen Last Battle ƒ 40,-, Mickey en Donald in World of Illusion ƒ 50,- en Ecco the Dolphin ƒ 75,-. Of ruilen tegen Sonic 3 of Road Rash II. Tel.: 02503-37023.

Te koop gevr.: Micromachines (MD) voor ƒ 75,-. Tel.: 078-160768.

Te koop: Sega 16-bit met 14 spellen (o.a. Aladdin, Jurassic Park, Sonic) + 2 controllers/joysticks voor ƒ 550,-. Tel.: 085-618810, Patrick (Arnhem).

Te ruil voor de Sega MegaDrive: mijn Asterix of Dick Tracey voor jouw Micro Machines of SF II. Tel.: 08893-2703, Guido (na 18.00 uur).

Te koop voor de Game Gear: Out Run, Sonic 1 + 2, Streets of Rage II, Shinobi I en Columns. Per stuk ƒ 35,-. In 1 koop ƒ 180,-. Alles met handleiding. Tel.: 010-4864414, Renzo.

Te koop gevraagd: TV Tuner voor Game Gear. Tel.: 05752-2769 (Gelderland).

Te koop: Sega MegaDrive + a/v cable + stereo cable + 2 pads + 1 joystick + 11 spellen (o.a. Flashback, Jungle Strike, Ecco, Tiny Toon, Asterix, Wonderboy IV etc.). Prijs n.o.t.k. Tel.: 030-721982, na 18.00 uur.

Wil er iemand ruilen? Ik heb Mortal Kombat, die ik wil ruilen voor Fifa Soccer of Sensible Soccer van de MegaDrive. Tel.: 030-438441, Gerrit (Utrecht).

Te koop: 4 MegaDrive spellen (Spiderman, Shadow Dancer, Jewel Master, Sonic). Allemaal ƒ 45,- per stuk, behalve Sonic die is ƒ 35,-. Ook ruilen tegen: Micro Machines, Terminator 2, Moonwalker, Quackshot, Alien 3, Cool Spot, Tazmania, TMNT Return of Schredder, X-Men, Zoom, Chakan, Ghostbusters, Lemmings, Mega-lo-Mania. Tel.: 01891-15440, vragen naar Gerben (na 15.00 uur).

Te ruil: Sonic 2, Aladdin, Quackshot (MegaDrive) het liefst voor: Mortal Kombat of Street Fighter II (MegaDrive). Tel.: 071-218072, Rik.

Ik wil graag Teddy Boy voor de Sega MS ruilen voor Wonderboy 1, Y's the Vanished Omens, Arcade Smash Hits, Rainbow Islands of Super Space Invaders. Sybex MegaDrive boek te koop ƒ 20,-. Woody Pop en Sonic I voor de Game Gear te ruil voor Popils, Devilish, Defenders of Oasis of Sonic Chaos. Tel.: 01150-94001, Patricia van den Bosch (Terneuzen).

Te ruil: Shinobi III (MegaDrive) voor Zombies ate my neighbours, Toejam & Earl of Splatterhouse III. Tel.: 075-215750.

Te koop voor MegaDrive: Terminator ƒ75,- of ruilen tegen Jurassic Park, Aladdin, Mortal Kombat of ander tof spel. Tel.: 05953-2067, Wouter (prov. Groningen).

Te koop: Game Gear spellen ƒ 49,- per stuk. Mortal Kombat II, Sonic I, Columns, Predator II, Shinobi, Ninja Gaiden, Pacman, Ax Battler, G-loc. Game Gear voor ƒ 99,-. Tel.: 04130-41987, Hubert.

Te koop: Sega 8-bit met 5 spellen (o.a. Alex Kid, Sonic 1 en 2. Super aanbieding ƒ 130,-. Tel.: 04920-12063, na 17.00 u.

Te koop: 4 spellen voor de MegaDrive (Turtles Hyperstone Heist, Mickey and Donald, Sonic 2 en Quackshot). Per stuk ƒ 75,-. Ze zijn ook te ruil voor: Sonic 3, Cool Spot of Fifa Soccer. Sonic 3 ruil ik voor 2 van mijn spellen. Allemaal samen ƒ 250,-. Allemaal nog i.z.g.st. met hoesje en boekje. Tel.: 03212-1461, Swifterbant (Flevoland). Na 17.00 uur.

Gevraagd: Action Replay voor MegaDrive. Schrijf naar: Johan Reijdams, Zelestraat 99, 2800 Mechelen, België. Vermeld de prijs en telefoonnummer of adres.

NINTENDO

Te koop voor de SNES: Street Fighter II Turbo (USA) ƒ 109,-, Street Fighter II (USA) ƒ 40,-, Act Raiser (USA) ƒ 79,-. Allemaal met boekje en doos. Ook te koop converter om Europese en Japanse spellen op Amerikaanse SNES te kunnen spelen ƒ 30,-. Tel.: 01150-96031, vraag naar Marco (na 17.00 uur).

Te koop voor de SNES: Aladdin, Mario All Stars, Batman Returns, Addams Family, Pugsley's Scavenger, Bart's Nightmare, Hook voor ongeveer ƒ 100,- per stuk en Mario World en James Bond jr. voor ƒ 80,- per stuk. Interesse? Bel: 08370-13864.

Te koop: Jurassic Park voor de SNES ƒ 100,- of ruilen tegen: Tiny Toons of Mr. Nutz. Tel.: 02284-1497 (liefst Hoorn e.o.).

Te koop: Game Boy + gamelight + bodyguard + vergrootglas + Game Boy koffer + gamelinkkabel + 6 spellen met boekje (SM1, Skate or Die, Tetris, Zen: Intergalactic Ninja, Super Off Road, Super RC Pro Am). Alles in één koop. P.n.o.t.k. Ik wil alles ook ruilen voor een Game Gear met min. 4 spellen. Tel.: 02513-1142.

Te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers en aansluitkabels + adapter en de spellen: Rollergames, Mario 2 + 3, Gremlins 2, Mega Man 2. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 030-514863.

Te koop: SNES spel Starwing met boekje en hoesje. ƒ 60,-. Tel.: 02260-14539, (Langedijk) vraag naar Eric.

Te koop/te ruil voor de Game Boy: Zelda ƒ 50,-, Prince of Persia ƒ 40,-, Super Marioland ƒ 40,-, Gargoyles Quest ƒ 40,-, Paperboy ƒ 30,-, Alleyway ƒ 25,-, Tetris ƒ 20,-. Tel.: 05230-13157.

Te koop: 2 spellen voor de NES: Terminator 2 voor ƒ 119,-, Kung Fu voor ƒ 79,-. Tel.: 03412-57480 en vraag naar Sander Sloof.

Te ruil/te koop voor de SNES: Winter Olympics en Jim Connors Tennis. Tel.: 08866-1696, vragen naar Ralf.

Te koop: Mario All Stars voor ƒ 75,-. Tel.: 055-335803, Jordy. Je moet dichtbij Apeldoorn wonen.

Te koop of te ruil voor de SNES: Mickey's Magical Quest (Jap. maar je hebt geen converter nodig) ƒ 70,- of ruilen tegen een ander spel (liefst Top Gear 2). Tel.: 08895-42813 (liefst in de omgeving van Nijmegen).

Te koop: Super Nintendo spellen: Turtles in Time ƒ 75,-, Super Wrestlemania ƒ 75,-. Allebei met handleiding. Tel.: 05138-99343 (na 16.00 uur), vraag naar Jeltsen.

Te koop voor de Super Nintendo: Street Fighter II (geen turbo). ƒ 75,- met originele doosje en originele handleiding. Tel.: 05190-95900.

Te koop: NES + 2 controllers enz. + 3 spellen (Tiny Toon 2, Star Wars, Captain America). Alles in gloednieuwe staat. Handleidingen + doosjes aanwezig. Winkelwaarde ƒ 310,-. Mijn prijs ƒ 250,- of ruilen tegen SNES. Tel.: 04406-41739 (Limburg).

Te koop: Battle Toads en Captain Planet voor de NES. ƒ 50,- per stuk of ruilen tegen Little Nemo of Kirby. Tel.: 01192-1567, Michel Willemse, Wemeldinge.

Te koop voor SNES: Tiny Toon Adventure ƒ 75,- of ruilen tegen: Mega Man X, Pro Action Replay of Game Genie. Tel.: 03402-43855 (Jonathan).

Te koop: Starwing (SNES), rond de ƒ 70,- of te ruil tegen een ander leuk spel. Interesse? Bel: 02153-16970 (na 18.00 uur) en vraag naar Yussef.

Te koop: Game Boy + 3 spellen in origineel doosje en met handleiding (Battletoads, Tetris en Metroid 2) + linkkabel, opbergdoosje, powerpack. Prijs ƒ 275,-. Tel.: 01150-20964, vragen naar Robert (Terneuzen).

Te koop voor SNES: Super Star Wars Bfr. 1500,-, Mortal Kombat Bfr. 1800,-, Tiny Toon Bfr. 1800,-, Cool Spot Bfr. 1900,-, Zelda Bfr. 1500,-, Topfighter joystick limited edition Bfr. 2499,-. Voor NES: Amerikaans spel met 32 spelletjes Bfr. 1500,-. Alle spelletjes met origineel doosje en instructieboekje. Tel.: 089/461103 (Bree, België), vragen naar Pol Teyssen.

Super Nintendo spellen te koop: Mortal Kombat ƒ 65,-, Dennis the Menace ƒ 65,-, Aladdin ƒ 65,-, Bubsy ƒ 65,-, Street Fighter II ƒ 60,-, Robocop 3 ƒ 50,-, The Simpsons ƒ 50,-, Zelda ƒ 50,-, Mario World ƒ 40,- en een Game Genie ƒ 60,-. In één koop ƒ 575,-. Tel.: 020-6964128.

Te koop voor de SNES: Super Mario World ƒ 49,- of ruilen tegen Starwing voor de SNES. Interesse? Bel dan nu voordat het te laat is: 03410-19894 (na 16.00 uur), vraag naar Stephan.

Te koop voor de Game Boy: Jurassic Park ƒ 50,- en Rescue de Princess of Blobbet ƒ 25,-. Samen voor ƒ 60,- of te ruil tegen Super Kick Off, Batman (Return of the Joker), Wario Land, Tiny Toon 2, Bart Simpson. Interesse? Bel: 036-5311982.

Te koop: NES 8-bit + 2 controllers + converter + de spellen SMB 3, Jurassic Park, Top Gun, Zelda 2 voor ƒ 250,-. Tel.: 02290-16495, bel na 18.00 uur.

Te koop voor de SNES: Tiny Toon Busts Loose ƒ 100,-. Met doosje en handleiding of ruilen tegen Super Mario Kart. Tel.: 05700-50693 (Deventer).

Te koop voor de NES: Super Mario Bros 3, Ducktales 2, Snake Rattle 'n Roll en Tiny Toon Trouble in Wackyland. Verder nog een Game Genie en de ni-5 joystick. De spellen kosten per stuk ƒ 55,-. Alle vier voor ƒ 200,-. De Game Genie kost ƒ 25,- en de joystick ƒ 30,-.

Wie wil mijn Starwing + Superbowling (USA) ruilen tegen een Game Genie voor de SNES. Je kan ze ook kopen voor ƒ 90,- per stuk of ƒ 160,- voor alle twee. Bel: 03480-11833, vragen naar Justin (liefst in de buurt van Woerden, ik heb geen vervoer).

Te koop: NES 8-bit console met alle aansluitapparatuur met 2 controllers en daarbij 3 spellen (Link 1 en 2, Solstice) en een Game Genie met codeboek. ƒ 275,-. SNES spellen: Link III, Home Alone I en Mario All Stars, samen ƒ 200,-, apart ƒ 75,-. We willen ook wel 2 spellen ruilen tegen Mortal Kombat (SNES). Gameboy spel: Super Mario Land ƒ 30,-. Interesse? Bel: 01834-2808, vraag naar Gijs.

Te koop: Game Boy (weinig gebruikt) + Super Marioland 2 + Tetris + Links Awakening + boekjes. Speciaal voor Game Boy: kapje met vergrootglas en verlichting, handig tasje waar je Game Boy in kan. Bel mij na 18.00 uur. Tel.: 02159-41873, vraag naar Sebastiaan.

Te koop: Zombies ate my neighbours (SNES), drie maanden oud. Nieuw ƒ 159,-, nu ƒ 95,-. Tel.: 05917-1792 (Drenthe).

Te koop: NES 8-bit USA + 2 controllers + 1 zapper + SMB 1, Duck Hunt, Disney Adventures, SMB3, Zelda, Tiny Toon Workshop. Alles voor ƒ 275,-. Tel.: 055-419960 (s.v.p. na 17.00 uur).

Te koop: NES Action Set met NI-5 joystick, Game Genie, opbergdoos, schoonmaakset, met nog 8 spellen (samen 10 dus) o.a. DD III, Kirby, Starwars to the earth. I.g.st. ƒ 600,-. Spellen ƒ 50,- per stuk. Tel.: 010-4502709 (Capelle a/d IJssel).

Te koop of te ruil: The Legend of Prince Valiant (Game Boy). ƒ 30,-, compleet met doosje en Ned. handl. Ruilen tegen: Warioland 3, Kirby, Turtles 2, 3 of ander leuk spel. Tel.: 04498-54298, Debbie (omg. Sittard).

Wie wil mijn SNES spel Home Alone ruilen tegen zijn SNES spel NBA Jam? Compleet met doosje en boekje. Tel.: 05610-1305 (Dennis).

Te koop of te ruil voor de Game Boy: Super Mario Land, Gargoyles Quest en Ghostbusters II voor ƒ 50,- per stuk of te ruil tegen een mooi spel. Tel.: 045-464417, vraag naar René.

Te koop voor de SNES: Striker (Eric Cantona Football Challenge) ƒ 60,-, Cybernator ƒ 65,-, Alien 3 ƒ 65,- en tevens Action Replay (special fx system) ƒ 70,-, Castlevania IV ƒ 60,-, Axelay ƒ 65,-. Bel na 17.45 uur. Tel.: 02233-1635 (Anna Paulowna).

T.k.a. NES spellen: Castlevania I, Simons Quest, Ducktales. Allemaal ƒ 40,- per stuk. Tel.: 01153-2433, vraag naar Sander.

Wie wil mijn NES spel California Games ruilen tegen Turbo Racing of Nigel Mansell's World Championship (met NL handl.). Tel.: 01899-25828, Jurgen Bos.

Te koop voor de Game Boy o.a. Double Dragon, Bubble Bobble, Shadow Warriors, Yoshi Egg dus 4 in 1 + kabel ƒ 100,-. Tel.: 02260-16913, vraag naar Justin Mansoer (bellen tussen 13.00 en 17.30, niet op zondag).

Te koop Game Boy + bodyguard stereo hoofttelefoon en een videolinkkabel en het grappige spel Super Mario Land. Winkelwaarde ƒ 260,-. Ik verkoop alles (incl. doosjes en boekjes) voor ƒ 200,-. Interesse? Bel: 01823-85718, vraag naar Erwin v.d. Heul (Schoonhoven).

Te ruil: mijn Nintendo 8-bit met 2 controlpads, kabelaansluiting 2n 2 spellen (Turtles Captain America en The Avengers met origineel hoesje).

Tegen jouw Super NES met twee controlpads en het spel Aladdin of Road Runner. Bel tussen 16.00 en 19,00 uur. Tel.: 0592070321, vraag naar Martijn.

T.k. gevraagd: Tetris voor Game Boy. Ruilen voor Game Boy: Batman 1 of Spiderman 1, het liefst voor een sportspel of Mortal Kombat. Tel.: 03212-2206.

Ik verkoop: Blue Shadow (NES), half jr. oud en Video Caddy (opbergdoos, cass., handl., joysticks). Prijs Bfr. 1500,- of ƒ 75,-. Tel.: 056/1417214 (België).

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + SMB 1, 3, Duck Hunt, Star Wars en Double Dragon 3. Met alle aansluitmaterialen, handleidingen en opbergkoffer. Dit alles voor ƒ 100,-. Ook nog te koop voor de SNES is Mortal Kombat voor ƒ 75,-. Interesse? Bel: 02155-22750.

Te koop: 4 SNES spellen (Super Mario Allstars, Starwing, Turtles 4 en Super Tennis). Per stuk ƒ 60,- of in één koop ƒ 175,-. Tel.: 05910-12813 (omg. Emmen).

Te koop of te ruil tegen Tetris of Grand Prix: Maniac Mansion, incl. doos + boekje + bon (NES 8-bit). Prijs ƒ 75,- (nieuw ƒ 198,-). Tel.: 08342-4498, vragen naar Mark (na 18.00 uur).

Te koop: Game Boy met 3 spellen (Gargoyles Quest, Tetris, SML2) en een game light, incl. boekjes en doosjes. Winkelprijs ƒ 362,-, nu voor ƒ 150,-. Alles ca. 9 maanden oud (SML 2, 3 maanden oud). Tel.: 023-316283, Dicky (na 16.00 uur en niet in het weekend).

Te koop of te ruil NES games: Super Mario 5 ƒ 125,-, Batman 2 ƒ 45,-, Robin Hood ƒ 45,- enz. Ook 3 voor ƒ 125,- of 3 andere voor ƒ 145,- met gratis verassing. Tevens Game Boy games. Tel.: 035-210843.

Te ruil: Zelda 3 of Mario All Stars tegen: Super Tennis, Secret of Mana, Zombies, NHL '94 of Striker. Ook heb ik de 2 Game Boy spellen Double Dragon en Kid Icarus samen te ruil voor een van de genoemde spellen. Tel.: 03430-12831, Eelco (Doom).

Te ruil: Krusty's Super Fun House, Zelda III, The Lost Vikings, Bubsy en Super Mario World in originele doos.

Ruilen tegen andere SNES spellen. Het liefst Young Merlin, Sky Blazer, Daffy Duck, Jurassic Park. Tel.: 03406-63570 (De Meern, Utrecht).

Te koop: Nintendo 8-bit + turbo joystick + 2 gewone joysticks + spel Mega Man 4.

Alles in één koop ƒ 125,-. Tel.: 013-343630, Miguel Pabbruwe.

Wie wil mijn Zelda III of Sim-City voor SNES ruilen tegen andere SNES spellen.

Liefst Tennis of Soccer spel of Street Fighter. Tel.: 03408-71742, Marcel (na 16.00 uur).

Te koop aangeboden: Game Boy + SM2 + Pinball Dreams voor ƒ 150,-. Los te koop Swamp Thing en Hook voor ƒ 50,- per stuk.

Tel.: 05752-2769 (Gelderland).

PC

Te koop: CD-Rom spellen in goede staat met handleiding. Ook diverse programma's te koop en spelletje op diskette. Tel.: 05978-12989, vraag naar Tom.Wie o wie heeft voor mij de PC spellen: Airlines, Cobra Mission of Lotus II. Bel na 16.00 uur. Tel.: 02503-43358 (Hoofddorp).

Te koop of te ruil gevraagd: Street Fighter of Mortal Kombat. Tel.: 02522-17909 (liefst tussen 15.45 en 18.00 uur), vraag naar Ruben

Ik heb Batman Returns, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Mortal Kombat en Doom. Ik wil een van deze spellen tegen elk Star Trek spel ruilen, behalve tegen Star Trek 25th Aniversary. Ook wil ik ze verkopen voor ƒ 35,- per stuk. Bel: 05917-1767, vraag naar Ruben.

Te koop: Batman Returns (ƒ 40,-), Oscar (ƒ 30,-) en Body Blows (ƒ 45,-). Alles samen voor ƒ 95,-. Alle spelen in originele staat, evt. te ruil voor Mortal Kombat. Bel: 033-755469, vraag naar Guido.

Te koop: PC 286 XT ega klm, diverse software, ƒ 250,-. Tel.: 04183-2545, K. Weber (na 18.30 uur).

Te ruil gevr.: Mortal Kombat 1, 2 of een ander leuk vechtspelletje. Ik wil het ruilen tegen SF2, F1 GP, Raptor, Doom, Indy, Dyna, Jordan, Kingsquest 5, SimCity 2000 en Prince of Persia 2. Tel.: 080-778915, Paul.

Ik zoek Mortal Kombat. Wie wil dit spel ruilen tegen spellen zoals: SimCity 2000, Fury of the Furries, Doom, Indycar, Larry 6, X-Wing, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Flasback, MicroProse F-1, Prince 2, Silverball, Wolf 3D + editor etc. Tel.: 076-413250, Remco (na 18.00 uur).

Wie heeft voor mij SF2 Turbo of Super. Het liefst met wat leuke moves. Als je belt zeg ik welke spellen ik heb. Ik wil ruilen, niet dokken. Tel.: 076-877139, Peter Sinnige

Te ruil PC spellen: o.a. Duke 1, Duke 2, Mortal Kombat, Gods, Abyss, Prince 1, Prince 2, Bach, alle Lemmings, GP, Stunts, Wolfenstein 1, 2, Black Stone, GP Motorrace, SimCity 2000, SimCity, Ratel, Raptor enz. Graag ruilen tegen: Pinball Fantasies, Kingdomss of Kroz, Doom, Terminator 2 rampage. Tel.: 08894-20058.

Te ruil: Jurassic Park, Mortal Kombat, Home Alone, Terminator II, Wolfenstein, Blakestone tegen het liefst: Oscar, Syndicate, Lemmings 2, Street Fighter II. Tel.: 058-674911, Visser.

Wie heeft de spellen Mortal Kombat en/of Street Fighter (of andere leuke spellen). Ik wil ze eventueel wel ruilen. Tel.: 05231-2351, Arjan Zwaan.

Te koop aangeboden: PC 386/33, 40 Mb HDD, 3.5 en 51/4 disk drives, 2 Mb VGA, 2 Mb RAM, joystick, muis, software ƒ 1250,-. Tel.: 03435-74799, Zif Ellous (Wijk bij Duurstede

Te koop: Lemmings voor ƒ 20,- en Indianapolis 500 voor ƒ 15,-. Tel.: 05730-53165, Freek.

Te ruil: SF2, Prince of Persia, Prehistorik 2 tegen Mario Kart, SimCity 2000, SF 2 Turbo. Tel.: 01654-2557, Richard (tussen 17.00 en 18.00 uur).

Te koop aangeboden: het spel Narco Police inclusief doosje en boekje voor ƒ 20,-. Tel.: 05270-98390, Jan-Jaap.

Te koop: Mortal Kombat ƒ 35,-, Jurassic Park ƒ 30,-, Doom ƒ 30,-, Stunts ƒ 25,-. Of ruilen tegen Space Quest 4, 5. Tel.: 03412-61606, Cees.

Te koop: 2 PC spellen (Monster Bash 1 en Pipe Mania, voor ƒ 50,-. Tel: 03495-35797.

Te koop: Seal Team ƒ 80,-, Day of the Tentacle ƒ 80,-. Deze 2 samen voor ƒ 150,-. Ze zijn in perfecte staat met boekje en originele hoes. Indianapolis 500 the simulation ƒ 25,- (incl. boekje, in perfecte staat). Links the Golf simulation ƒ 50,-. In een pakket: Blockout, Brix, Logical, Tetris voor ƒ 50,-. Ook te koop: SimCity, Simearth voor ƒ 40,-, Keen Dreams voor ƒ 60,-, originele Lemmings voor ƒ 30,-. Dit alles samen ruilen tegen een double speed CD-Rom driver of alles in een koop voor ƒ 320,-. Wie heeft er voor mij een Flight Simulator 5.0? Tel.: 053-771014, Joost.

Te koop/ te ruil: MSX + datarecorder en twee joysticks, 55 spelletjes en een rom + bedrading en softwareboek. Dit alles ruilen tegen 2 SNES spellen (liefst Secret of Mana en Ranma 1/2, andere spellen mogen ook). Ik verkoop hem voor ƒ 200,-. Interesse? Tel.: 05660-1835, Rogier.

PC spellen te koop: Mortal Kombat ƒ 40,-, Jurassic Park ƒ 35,-, Doom ƒ 35,-, Lemmings 2 ƒ 35,-, TD3 ƒ 30,- Stunts ƒ 30,-, Keen 6 ƒ 30,-, Home Alone ƒ 25,-, SimCity ƒ 25,- of ruilen tegen Quest for Glorie 1, 2, Space Quest 4, 5, Police Quest 2, 3, 4. Tel.: 03412-61606, Cees.

Te koop/ te ruil: SimCity 2000 ƒ 75,-, Privateer ƒ 50,-, Martian Mem. ƒ 30,-, Insp. Banaan Ned. ƒ 30,-, Monkey Isl. 2 ƒ 30,-, Police Quest 3 + hintboek ƒ 40,-, Kings Quest 6 ƒ 40,-, X-wing ƒ 40,-, Legend of Kyrandia (CD) ƒ 35,-, Space Quest 4 (cd) ƒ 35,-, The Big 100 (CD) ƒ 20,-, Wing com. + Ultima 6 (cd) ƒ 35,-. Al deze spellen in org. verpakkingen en boekjes. Ook in 1 koop (diskettes) norm. ƒ 305,-, nu ƒ 200,-. CD's in 1 koop norm. ƒ 125,-, nu ƒ 90,-. Tel.: 01650-56670/0032-36771085, liefst omgeving Brabant. Ik ruil alleen spellen tegen org. andere spellen.

Te ruil gevraagd: NBA Jam, Corridor 7, Coaster. Ruilen tegen Mortal Kombat, Lost Vikings e.a. Tel.: 08362-26366, Bram (Didam). Bellen na 18.00 uur.

Ik heb te ruil voor de PC de spellen: Nomad, Lost Vikings 2, Corridor 7, Strike Commander, Ultima 8, Jurassic Park, Robocop III, Lands of Lore en Pinball Fantasies en heel veel adventures. Deze spellen wil ik graag ruilen tegen andere toffe spellen zoals: Mortal Kombat, SF II, Reunion, Beneath a steel sky, Inca 2, Lands of Lore II, Sangofighter of een gaaf MegaDrive spel. Tel.: 015-613678, Maikel.

COMMODORE

Te koop gevraagd: Amiga CD-32 spellen. Na 18.00 bellen, niet op dinsdag en donderdag. Tel.: 05913-1739, vragen naar Paul.

Ruilen: jouw Doom voor de Amiga 500 tegen mijn bepaald ander spel. Interesse? Bel: 01606-2791, liefst omgeving Breda (ik woon in Rijsbergen) en weekend. Vraag naar Twan.

Te koop: Commodore 64 met cass.rec., trafo, power cartridge, 1 joystick, ca. 100 toffe spellen en 4 boeken tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 078-160768.

Te koop: Amiga CD 32 + 11 spellen. Vijf maanden oud z.g.a.n. Nieuwwaarde ƒ 1600,-, nu voor ƒ 1000,-. Tel.: 04780-84722.

Te koop: Commodore 64, nw. model + aansluitapparatuur + datarecorder + power cartridge + 1 joystick en ca. 200 spellen ƒ 200,-. Tel.: 05250-81182, Dirk-Jan.

Te koop spellen voor de Amiga: Pacific Islands (strategisch tankspel) ƒ 50,-, Blue Max (vliegspel) ƒ 25,- en Fairy Tale (avonturenspel) ƒ 10,-. Alles in 1 voor ƒ 75,-. Alle spellen in originele doos, op originele diskettes + originele handleiding. Tel.: 02993-68116, Marco.

Gevraagd: Sensible Soccer of Kick Off 2 voor de Amiga 500+. In ruil daarvoor andere spellen of geld. Tel.: 01100-13766.

Te koop: Commodore 128 D met Basic V7.0 en V2 (in de C64 stand) en met software (Grandstand, Alien Syndrome, Kawasaki Rocker, Pacman etc.) met 2 joysticks, printer en monitor. Alles voor Bfr. 11000,- of ƒ 580,-. Niet los te koop. Tel.: 016/73.58.16, Dominique Thomas (België).

Te koop: Commodore 64 met joystick, datarecorder, disk drive (ca. 70 diskettes), printer, monitor en ca. 700 spellen. Vraagprijs ƒ 350,-. Tel.: 04499-4207, Stan (Roosteren).

Amiga CD-32 te koop + 10 spellen + veel demo's en PD games (winkelwaarde ruim ƒ 1500,-). Mijn prijs ƒ 699,-. Tel.: 03494-53307, Edwin.

Te koop: Commodore 64-2, diskdrive 1541 + 40 diskettes, final cartridge III, 2 joysticks en data recorder. ƒ 398,-. Tel.: 08854-2829, Robert.

Te koop voor de PC: Batman Returns voor ƒ 30,-. Tel.: 08388-4439 (Gelderland).

Te koop: Commodore 64 + printer + veel spellen + joysticks + boeken ƒ 400,-. Tel.: 03413-1754.

DIVERSEN

Te ruil: Sega MegaDrive met 15 spellen (o.a. Aladdin, Flintstone, Golden Axe 1, 2 enz.). Ik wil ruilen voor SNES met minimaal 4 spellen. Tel.: 02207-11277, vraag naar Vu.

Gevraagd: NBA Jam en Secret of Mana. Je kan ze ruilen tegen Mario World, Battletoads en Turtles Tournament Fighters. NBA Jam wil ik desnoods tegen 2 spellen ruilen. Interesse? Bel: 015-159909 of 015-122512, vraag naar Wouter. Ik woon in Delft, als je in de buurt woont, kom ik naar jou toe.

3DO van Panasonic te koop met 3 spellen (Crash 'n Burn, Mad Dog McCree, Escape from Monster Manor)+ nog een sample CD met div. spellen, 3 tekenfilms etc. Een half jaar oud, p.n.o.t.k. Tel.: 02990-39500 (bellen na 18.00 uur).

Gevraagd: wie wil pins ruilen met logo's van computerspelen of figuren zoals Sonic en Mario. Heb jij ook pins en wil je ze ook ruilen? Bel of schrijf me dan! Marcel Kalfs, Keverberg 20, 5655 BB Eindhoven. Tel.: 040-526018.

Wie heeft er een spelkaart voor de PC (een kaart om een joystick aan te sluiten) voor een niet te dure prijs? Bel dan: 040-856189 en vraag naar Arjan.

Te koop: Atari Lynx + draagtas + adapter + comlynx kabel + koptelefoon + 11 spelletjes (o.a. Rampage, Rygar, California Games, Zarbor Mercenary). Vraagprijs ƒ 450,-. Tel.: 01890-15238, Cor Zevenbergen.

Te koop: Super NES en Sega 16-bit spellen. Div. titels, o.a. Bubsy, Street Fighter III, Mortal Kombat II (bloederige versie), Sonic III enz. + Sega met een CD-Rom (USA) + 20 spellen op CD met o.a. Night Trap, Sewer Shark, Ecco the Dolphin, Peter Pan enz. Grote Super NES joystick (USA). Gezocht: een menacer voor de Sega 16-bit. Tel.: 05246-2051.

Wie wil Super Monaco GP ruilen tegen een ander leuk spel (liefst Super Off Road, Chakan, Chuck Rock, Greendog of Outrun Europa). Of te koop voor ƒ 70,-. Interesse? Tel.: 02996-1781, vraag naar Jeek (liefst niet op zondag).

Te ruil: MegaDrive met 3 controlpads en de spellen: Sonic 1, Quackshot, Krusty's Super Funhouse, World of Illusion. Alles met doosje en boekje (bij Sonic geen boekje). Ook een tipboek met verschillende bladen. Dit wil ik ruilen voor een SNES met 3 spellen en 2 controlpads. I.p.v. spel mag ook Action Replay of Scope. Ook te koop voor ƒ 650,-. Tel.: 02290-40126, vragen naar Wouter of Tijs (zelf geen vervoer).

Te koop: Game Boy + 5 spellen (o.a. Pinbal, SML 2, Ducktales) ƒ 189,-. Ook te ruil tegen een Game Gear met min. 2 spellen. Ook te koop of te ruil tegen SNES spellen. Zes SNES spellen (o.a. Tiny Toon, Zelda 1, Rescue Rangers enz.) ƒ 45,- per stuk of in één koop ƒ 150,-. Tel.: 055-411021, bellen tussen 17.00 en 19.00 uur, vragen naar Renger.

Te koop: Super NES + Super Mario Land (anderhalf jaar oud) voor ƒ 250,- of ruilen voor Sega MegaDrive 2 + 1 spel. Bellen na 18.00 uur, niet op dinsdag en donderdag. Tel.: 05913-17396, vragen naar Christiaan

Te koop voor de PC: Jurassic Park ƒ 50,-, Flashback ƒ 60,-, Prince of Persia ƒ 40,- en Autorun voor ƒ 35,-. Alles voor ƒ 150,-. Ook een spel te ruil tegen een Game Boy spel. Tel.: 02510-19633, vraag naar Bernard.

Te koop/te ruil en gezocht. Ik heb diverse spelletjes zoals Duke Nukem 1, 2, 3, Paganitzu 1, Flashback, Wolf 3D, Secret of Monkey Island etc. Ik zoek ook iemand die misschien Mortal Kombat 2 of Secret of Monkey Island 2 voor me heeft. Bel in dit geval naar: 036-5327921 en vraag naar Frank. Op werkdagen het liefst na 15.15 uur.

Ik heb Sonic 3 voor de MegaDrive (Amerikaans, dus alleen te spelen op een Amerikaanse TV, NTSC). Ik verkoop het voor de spotprijs van ƒ 100,-. Ruilen kan ook, tegen een mooi SNES-spel (Mortal Kombat, NBA Jam e.d.). Tel.: 02154-10150, vraag naar Ruben.

Te ruil: Game Boy + Game Genie + cleaning kid + 6 spellen (Super Marioland 1, Mercenary Force, Radar Mission, Track Meet, Bugs Bunny, Bart Simpson Escape from Camp Deadly), ruilen voor Game Gear + min. 6 spellen of spellen ruilen voor andere Game Boy spellen. Tel.: 08385-17711 (Veenendaal).

Te ruil: 16-bit MegaDrive i.g.st. met 2 joypads en 7 spelletjes (o.a. Sonic 2, Tiny Toon etc.) tegen een SNES met 4 spelletjes en 2 joypads. Alles i.z.g.st (liefst SNES incl. Mortal Kombat of SF II Turbo). Tel.: 020-6462539, Michel.

Te ruil: Comm. 64 + datarec. + spellen + joystick + cartridge + boeken voor 2 SNES spellen uit dit rijtje: Player Manager, Blazing Skies, Super Soccer 3, Lawnmower Man, Art of Fighting, NBA Jam, Wolfenstein 3D of 1 spel + de game genie. Tel.: 01830-31944.

Te koop Super Vision (soort Game Boy) + 5 spellen (o.a. P.52, Grandprix, Alien enz.) + adapter + koptelefoon voor ƒ 150,- (nieuw ƒ 300,-). Tel.: 08893-2703, Guido (na 18.00 uur).

Te koop gevraagd: Final Fight of SimCity voor ƒ 75,- met Ned. gebruiksaanwijzing. Tel.: 01892-18311.

Te ruil: Starwing voor jouw Asterix, Bubsy, Mickey Mouse, Tiny Toon of een ander leuk spel. Tel.: 02550-31554, Nando (IJmuiden).

Te ruil: Game Boy + adaptor + adaptor op stroom + Tiny Toons, Bad 'n Rad, Tetris, All Star Challenge 2. Tegen: Sega Game Gear met minstens 2 spellen. Tel.: 071-215032, Tom.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
René Janssen, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Edward Laauwen, Rob Mekken,
Laura ten Seldam, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis, Ed Wiggemans

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

NOTU **Aangesloten bij Notu**

HÉ MAN, HÉ MEID!

Er zijn twee dingen waar ik een absolute hekel aan heb: schijnheilig gezeur en liegen. Twee dingen die volwassenen vaak hun kinderen verwijten, maar in de praktijk zijn het juist de 'grote mensen' die het meest bedreven zijn in liegen en schijnheilig zeuren.

Een voorbeeld: naar aanleiding van een van de wreedste "one-on-one beat 'm ups", die ooit is uitgekomen, Mortal Kombat, ontstond een tijdje terug een ware kruistocht tegen geweld in videospelletjes. Omdat enkele ondergestofte fatsoensrakkers ergens het woord "bloedcode" hadden gelezen, meenden ze dat het nodig was om door het hele land ouders op te roepen hun kinderen te verbieden vechtspelletjes te spelen. Ik heb maar één move voor dat soort schijnheilige praatjesmakers en dat is een fatality: naar voren, naar beneden, naar voren, high punch (van dichtbij). Laten de mensen die het zo goed met de kinderen en de wereldvrede voor hebben, eerst maar eens een oplossing vinden voor alle oorlogen in de wereld voordat ze zich druk maken over het geweld in spelletjes als Mortal Kombat.

Een ander voorbeeld waar ik me echt groen en geel aan erger, is niet alleen schijnheilig maar zelfs gevaarlijk. Het gaat om een campagne die het Nederlandse leger op dit moment voert. Ze proberen jonge mensen te verleiden om soldaat te worden. Omdat dat zo spannend zou zijn en omdat je daar aan je toekomst zou kunnen werken. En omdat je direct inzetbaar bent, waar ook ter wereld, kun je je eigen grenzen verleggen en de wereldvrede bewaren.

Jongens en meisjes, ik smeek jullie, laat je niet door dergelijke glibberige praatjes het leger in lokken. Ik ben in dienst geweest, ik kan er over meepraten. Niks aan je toekomst werken, eindeloos marcheren en leren hoe je iemand zo snel mogelijk dood kan maken. De wereldvrede bewaren? Welke wereldvrede? Op dit moment zijn er talloze oorlogen aan de gang in de wereld en geloof maar niet dat er een leger is, dat daar een einde aan kan maken.

En grenzen verleggen? De enige grenzen die een leger verlegt, zijn de grenzen van het eigen land als ze hun buurland binnenvallen.

Toen ik zestien was, woonde ik in een land dat in oorlog was met het buurland. Soms moesten we nachten achter elkaar in schuilkelders slapen, omdat er raketten op ons werden afgeschoten. Overdag werden er aanslagen gepleegd. Kinderen stierven en onschuldige mensen raakten voor de rest van hun leven verminkt. Geloof me, ik heb dingen gezien, die ik de rest van m'n leven niet meer zal vergeten.

Treurig genoeg is geweld overal om ons heen. Dáár moeten we met z'n allen wat van zeggen. Maar laat je niet in de luren leggen door volwassenen die je een oorlog proberen in te lokken of zeggen dat je geen Mortal Kombat mag spelen. Want dat is geen oplossing voor het geweld in de wereld.

En bovendien, de enige plaats waar geweld thuishoort, is in een videospelletje!



HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 21 SEPTEMBER 1994

CAP, IK HEB JE!



NOG GEEN PU-ABONNEE? DAT IS PET!

ALS JE NU EEN JAARABONNEMENT NEEMT
OP POWER UNLIMITED (F 59,45*)
KRIJG JE **GRATIS** DEZE, SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED
ONTWORPEN, **POWER CAP!**

* Wil je wel een abonnement maar geen pet, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 54,45.
Dat is per nummer één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG



F1 POLE POSITION 2

SENSATIONEEL SPEELPLEZIER !

Zaterdagochtend **09:30** U, circuit van **Buenos Aires...** De kwalificatieritten gaan beginnen.

Alle **afstellingen** zijn gemaakt : zachte banden, soepele vering, spoilers, een korte half-automatische versnellingsbak, de technische staf in de **pit** heeft de laatste **instrukties** ontvangen...

Weldra zal het licht op **groen** springen... Enorme spanning, een droge keel en klamme handen... op je joypad !

F1 pole Position 2 is **meer** dan een gewoon spel, het is de **officiële** simulatie van de FIA !

oto: Wake up Production



SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

FOCA



bart smit

